Tot.186

热血最强：鬼泣3 最高难度零成长双S技术演示+文字研究

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特别企划
小岛的遗产
他和他的杰作

焦点
改良版 轻薄PSP
实机评测

强作冲击
危机之源
—最终幻想VII—

本刊特派记者
专访欧洲第一游戏展
潜龙谍影4／光环3
杀戮地带2／GT赛车5
鬼泣4／马里奥银河
Wii Fit
大量劲作
现场试玩报道

攻略透解
战国无双2猛将传
最终幻想 水晶编年史命运之轮
生化奇兵

赠品①
潜龙谍影
20周年纪念海报



2007.10B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
20>
9 771008 060006

Gamehalo DVD mini
鬼泣4+潜龙谍影4 全新预告片
银河战士 Prime3 初期游戏影像
寂静岭 起源 试玩版游戏影像

真·风神制作



赠品②
Gamehalo DVD mini



国内首本《塞尔达传说》全系列资料设定集
塞尔达传说
海拉尔编年史
1986~2007
224页16开精装特辑+系列典藏DVD
28款系列作品完全解析
21年的传说历程在此汇集
特别收录
《塞尔达传说 幻影沙漏》超完美攻略
现已上市
各地报刊亭销售中
让我们跟随着英雄林克的脚步
走进那片熟悉又陌生的海拉尔大陆
THE LEGEND OF ZELDA
掌机王SP
掌机王荣誉出品
THE LEGEND OF ZELDA
塞尔达传说
海拉尔编年史
1986~2007
塞尔达传说

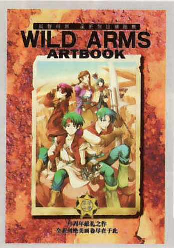


PSP VOL.5 | 全新改版
游戏典藏专辑
PSP玩家的专门志/内容最精彩的PSP流行月刊
3 DVD-ROM
软件、游戏、影视、音乐……提供所有PSP最新资源
全新光盘界面，自动播放，操作更加简单
新的压缩方式，游戏更多，安装速度更快
惊喜价
19.8元
9月中旬全国上市
本辑采用双封面，全新形象《PSP·e族》
新闻e瞻 当月最新PSP资讯
新作e展 即将登场游戏介绍
专题e评 另类专题吸引眼球
游戏e站 新作详细上手指南
攻略e族 绚目大作深度研究
软件e览 最新实用酷软推介
硬件e角 酷玩周边全面评测
数码e家 最酷数码产品一览
影音e区 最新最热影视专区
PlayStation Portable
3DVD-ROM
游戏典藏专辑
VOL.05
游戏典藏专辑

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/

动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：http://shop33788833.taobao.com

荒野兵器 全系列珍藏画集



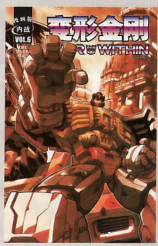
[9月7日 全国上市]

豪华硬壳精装特辑
+系列精选乐曲CD

《荒野兵器》珍藏画集，系列诞生十一周年献礼之作，精选全系列唯美画卷。此外，本专辑还会附赠“《荒野兵器》系列”精选乐曲CD，值得每位爱好者永久珍藏。



变形金刚漫画版 内战2 VOL.6



[9月10日 全国上市]

擎天柱和威震天在一场太空桥的爆炸中消失，群龙无首的正邪两派冲突不断，战事升级。合体金刚相继参战，霸天虎巨型基地铁甲龙首次登场！宇宙大帝的爪牙堕落金刚降临战火纷飞的塞伯坦，他究竟有什么不可告人的秘密？一切尽在“内战系列”第二卷“黑暗年代”。全彩中文漫画+变形金刚音乐史CD，精彩不容错过。后续故事，敬请关注9月下旬推出的《变形金刚漫画版》VOL.7。



光明之风 世界全书 TONY珍藏绘本2



[9月中旬 全国上市]

160页16开精装特辑
+光明之风OST

《光明之风》珍藏版资料设定集，其中包括TONY大神大量全新彩图，角色设定秘闻，制作人特别访谈，全角色设定画及未公开画稿，游戏世界观彻底解析及揭秘等众多精彩内容。

游戏光环DVD 第28辑



[9月19日 全国上市]

《最终幻想》20周年官方纪念影像带你回顾最伟大的RPG系列的发展历程！劲作特搜队之游戏情报大搜查线收录多款期待大作最新影像！《职业进化足球2008》游戏影像初公开！PS3 9月期待大作《天剑》动画版前传《剑之传奇》为你讲述《天剑》故事的起源！热血最强NGC《生化危机》重制版小刀无伤通关影像！

本期专题：《最终幻想》20周年纪念官方回顾影像



掌机王SP 第71辑



[现已上市 各地报刊亭销售中]

本辑的“卷首特报”第一时间为大家带来PSP-2000实机上手评测，多角度、近距离剖析这部改良版的PSP。“攻略透解”收录了《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》、《古墓丽影 周年纪念版》、《SD高达G世纪 交叉火力》3款大作的详细攻略。“研究中心”则为大家带来《美妙世界》和《荒野兵器 交叉火力》的深入研究。



逆转裁判 法庭解析全书



[现已上市 各地报刊亭销售中]

160页16开精装特辑
+逆转裁判音乐会CD

国内首本《逆转裁判》全系列资料设定集，书中包括全系列人物介绍、全系列剧情解析、全系列精美设定、全系列制作人访谈，以及官方精美插画及解说，助您了解整个“《逆转裁判》系列”的全貌。



游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊
总第186期 TV GAME半月刊
2007年10月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

10B COVER STAFF
封面用图：危机之源 -最终幻想VII-
设计总监／封面设计：Jason
©2007 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA



CONTENTS Part 1







游戏情报站

LEVEL-5两款掌机重头作公布 ---- 21
PS3立体成像技术营造虚拟世界 ---- 22
任天堂股价“超重”，市值超索尼2万亿 23
日本头号大作跳票！《DQIX》明年发售 24

强作冲击

危机之源 -最终幻想VII- ---- 28

前线狙击

职业进化足球2008 ---- 34
远古封印之焰 ---- 36
SD高达G世纪 战魂 ---- 38
超级机器人大战 特勤司令官 2 ---- 40

特快专递

龙骑士的咏叹调 ---- 48

攻略透解







游戏立方

多边共享区 ---- 50
问题小卖部 ---- 52
邪魔院 ---- 54
游戏军火库 ---- 55
绘梦人 ---- 56

研究中心

荒野兵器 交叉火力 ---- 86
最终幻想XII 国际版 ---- 88
鬼泣3 ---- 90

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏(含动作射击游戏)	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

战国无双2 猛将传 ① Koei ② ACT ③
PS2 ④
战国无双 2 猛将传 ⑤ 日版 ⑥
2007年8月23日 ⑦ 1～2人 ⑧ 4280日元 ⑨
对应《战国无双 2》记录 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：12岁以上

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

CONTENTS Part 2

总 顾 问：李子奇
社 长：马 力
总 编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编委：陈 华 黄毅华 罗循彬 冯 健 赵 庆 张嵩翔 王锐愚 王双鄂

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400001l
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年10月16日
定 价：人民币9.80元

固定栏目

栏目	简介	页码
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	01
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	26
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	41
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	44
游戏进行时	挖掘二线精彩 品味热门流行	83
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	92
Wii世代	解读异质主机的方方面面	94
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	96
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	97
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	98
读编往来	读者与编辑的轻松交流	100
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	104
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	106
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	107
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	110

Gamehal DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehal 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

紧急出口 DS 41
口袋妖怪不可思议的迷宫 时 · 暗之探险队 42
文明帝国 43
无限传说 41
新国际田径 43
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们 42
远古封印之焰 36
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 44
最终幻想 水晶编年史 命运之轮 44 72

PS2

SD高达G世纪 战魂 38
超级机器人大战 特勤司令官 2 40
超级机器人大战 原创世纪合集 46 84
鬼泣3 90 光盘
玛娜传奇 学校里的炼金术士们 47
秋之回忆5 安可 光盘
特技人 点燃 45
战国无双2 猛将传 45 64
职业进化足球2008 34
最终幻想Ⅻ 国际版 83 88

PS3

GT赛车5 序章版 18
鬼泣4 18 光盘
鬼屋魔影5 20
火爆狂飙 天堂 19
剑刃风暴 百年战争 45
潜龙谍影4 爱国者之枪 14 光盘
杀戮地带2 16
铁拳5 暗之复苏 85
文明帝国 43
湾岸 午夜俱乐部：洛杉矶 43
维京战神：神宫之战 17
战地双雄 19
职业进化足球2008 34

PSP

荒野兵器 交叉火力 86
寂静岭 起源 光盘
龙骑士的咏叹调 45 48
死人头 弗雷德 45
危机之源 -最终幻想Ⅶ- 28

Wii

Wii Fit 18
超级马里奥银河 19
机动战士高达 MS战线0079 84
雷曼 疯兔危机2 光盘
马里奥与索尼克：北京奥运会 20
银河战士 Prime 3：堕落 44 光盘
今天的小狗 光盘
蔚蓝永恒 光盘
文明帝国 43

X360

光环3 12
鬼泣4 18 光盘
鬼屋魔影5 20
火爆狂飙 天堂 19
生化奇兵 44 76
湾岸 午夜俱乐部：洛杉矶 43
维京战神：神宫之战 17
文明帝国 43
战地双雄 19
职业进化足球2008 34

收藏者：

收藏日期：

改良版PSP实机评测

文 胜负师
美编 NINA

焦点 OUR FOCUS



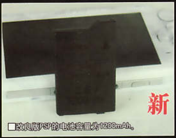
美国时间2007年7月11日中午时分，在索尼的E3 07展前发表会上，平井一夫走上台，毫无征兆地从口袋里掏出了媒体、厂商、玩家都猜测已久的新款PSP，台下的观众甚至来不及鼓掌。这就是“PSP-2000”系列改良版PSP与世界初次见面时的情形。为了赶上秋季商战的好档期，改良版PSP的发售时间定于9月初，从公布到上市不到两个月，着实让人有些意外。更意外的是，8月31日晚，编辑部就接到了新版PSP到货的消息，随即拿回一台陶瓷白的PSP-2006以做评测之用。能提前拿到新版PSP，亲身体验其变化与新功能，的确是一件让人兴奋的事。改良版PSP究竟改在哪里？功能又进化了多少？值不值得购买？本焦点正是为了回答大家的这些疑问而生，对新版PSP有兴趣的玩家不要错过下面的任何一个字。

新旧版本对比

如果看得不仔细的话，从正面看，新版PSP与旧版之间并没有太大的差别，相同的液晶屏幕，相同的按键设置，相同的USB接口和电源开关。但是所谓“细节决定成败”，那我们就先来研究一下新版PSP与旧版PSP在外观上的不同之处吧。



耳机插孔、主机编号与充电器插孔都有一些变化。



改良版PSP的电池容量为1200mAh。



电池厚度的变化是主机整体变薄的重要因素。



改良版PSP电池舱内部的情况。

(1)体积

新版PSP的大小规格为长169.4mm、宽71.4mm、厚18.6mm，对比一下旧版的170mm×74mm×23mm，长度变化微乎其微，宽度变化也不大，让人有从正面看没有变小的错觉。但因为厚度变化相当明显，总体积还是减少了22.2%。另外，主机背面不再是中间凹两边鼓，除了两端略收，中间部分呈一个平面。

(2)重量

相对于旧款290克的重量，新版PSP重量为189克减少34.8%，只是手掂量一下，就能感觉出的确轻了不少。如果大家对重量没什么概念，举个例子说吧，一个红富士苹果的重量大约是200～300克，也就是说一台新版PSP比一个小苹果还要轻。

(3)按键

液晶屏左侧为方向键和滑杆，右侧为○×□△键，主机左右肩部分别为L键和R键，下方从左到右依次为HOME键、音量调节(－、＋)、显示键、音乐键、选择键和开始键，新版PSP这些按键的位置与大小并没有什么变化。只是在仔细对比后发现，○×□△键整体向右移动了一点点。

(4)指示灯

记忆棒、无线LAN功能、电源和按键锁定这4个指示灯的位置与旧版相同，小小的改变是“POWER”字样从原先的绿色改成了和其他指示灯字样相同的颜色。



新旧版本高度与厚度的对比。



两个版本从正面看区别不大。



记忆棒插槽的位置不同，插入面也相反。



无线LAN开关换了位置，UMD开舱键取消。

(5)记忆棒挡板

虽然新版PSP的记忆棒也是从PSP左侧面插入的，但插槽设在了中部而非上方，通过两个凹槽，可以很方便地打开挡板。比较有意思的是新版PSP的记忆棒插入面与旧版是相反的，这个变化也在我们评测的时候造成了一点“怎么记忆棒插不进去”的小状况。

(6)扬声器

旧版PSP的两个扬声器分别在滑杆右下方和开始键右上方，位于屏幕下方两侧。而新版PSP把扬声器安排在了↑方向键的右上方和△键的左上方，“地位”提升了不少。

(7)无线LAN开关

旧版PSP的无线LAN开关位于主机左侧面，而新版PSP改到了侧面上方，位于L键右侧。开关拨向左为关闭LAN功能，拨右为打开。因为位置改动比较大，某人一度以为那是开舱键。

(8)主机编号

虽然主机编号同处于侧面下方，但旧版的编号在左，新版的在右侧。另外，新版PSP条码下方的数字和英文字体与旧版有所不同。

(9)耳机插孔

因为主机背面两端变成了内收的弧线，原本侧面下方最左侧变得很薄，放不下耳机插孔了，因此新版PSP的耳机插孔向右移动了一些。为了新版PSP的玲珑曲线，也只能让耳机插孔搬搬家了。

(10)充电器插孔

充电器插孔的位置没有改变，但旧版为座充设置的两块裸露铜片被去掉了。座充对于PSP来说的确是可有可无的周边外设，简化充电器插孔应该说是无可厚非的。

(11)电池舱

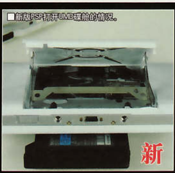
因为使用了不同规格的电池，所以新版PSP的电池舱明显变小变薄。电池舱的开舱按钮从主机背面改到了右侧面，用一个手指一按再往下一抠便能打开舱盖，比旧版的PSP方便了不少。

(12)电池

新版PSP的专用电池为1200mAh，电池容量比旧版小了600mAh，因此电池的体积也小了不少，这也是新版PSP变轻变薄的一个重要原因。想要取出电池时需要在上方凹槽处向下后方用力，因为电池安放得比旧版的要紧一些。

(13)UMD碟舱

新版PSP取消了UMD开碟键，开碟舱曾让哥儿几个手忙脚乱研究了一分多钟，最后得到的答案竟然是"硬掰"！当然，利用主机侧面上方的开舱凹槽，用很小的力气就能把碟舱打开。舱盖打开幅度要比旧版大得多，通过简单对比就能看出新旧主机的内部构造发生了根本的改变。



■新版PSP打开UMD碟舱的情况。



■旧版PSP打开UMD碟舱的情况，大家可以对比一下，差别十分明显。

视频输出功能直击

除了外观上的改变，新版PSP在功能上最大的进化点就是加入了视频输出功能。玩家可以将PSP的画面输出到电视上，在电视上玩游戏、欣赏影像或看图片，实现了便携和家用的统一。不过要将PSP的游戏画面输出到电视上，需要有支持逐行扫描的电视，更不能缺少的是一条专用的线材。新版PSP线材分为AV端子、D端子、S端子和色差分量端子4种，这些线材需要单独购买。我们评测时采用的是效果最佳的色差分量端子。

从实际测试来看，新版PSP的播放视频画面效果比较出色，让人怀疑索尼推出新版PSP是为了抢占一部分便携播放器的市场。音乐播放的测试情况也不错，只是在游戏画面的输出方面不能让人完全满意。尽管是官方产品，不但画面不能全屏显示，比例更是不四不六，让人看着别扭。不可否认的是，此项功能使用起来十分方便，且画面输出后PSP屏幕不再亮着，音量也只需在电视上调节，耗电量得到了控制，输出时间也因此更加持久。

①首先是接好分量线，分量线的一端是接在新版PSP的耳机插孔上的，与我们原先想像的专门为线材设一个插孔有所不同。

②在打开PSP后，需要按住显示键数秒钟，这样才能切至输出模式，电视上显示出PSP的画面，此时PSP屏幕为黑屏。

③从电视自动识别后的屏显可以看出，PSP的输出画面为480p。只是画面拉大后，还是可以看到字体有点发虚。

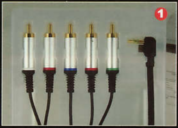
④测试了一下480p的MP4影像以及UMD影像，均为全屏播放，效果不错，达到了DVD级别的画质。

⑤接下来试一试游戏，以《山脊赛车PSP》为例，目前仍是满屏显示。

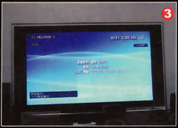
⑥咦？进入游戏后怎么四周出现黑边了？原来游戏画面是会根据原有分辨率进行一定程度的缩减。

⑦另外一个奇怪的地方是画面比例在视觉上要比16：9宽一点，当把电视调成16：9屏显模式时，画面又太窄了，差不多是20：9。

⑧游戏画面的色彩还原度不错，画面流畅，但是并没有传说中的画面增强的效果。

















Q&A实用指南

Q 新版PSP的按键怎么样？手感如何？

A 十字键按起来比旧版要软一些，但这并不是手感变好或变坏的标志，这个问题有些见仁见智。滑杆的操作感和旧版基本相同。至于原先曾困扰部分玩家的□键按起来不舒服的问题在新版PSP上得到了解决，这可能是○×□△键整体右移的关系。

Q 曾有不少人指责或讥笑旧版PSP的"UMD发射"问题，这个问题现在解决了吗？

A 因为碟舱的构造发生了很大变化，所以如果在UMD运转过程中不小心打开了碟舱，你可以看到UMD因为惯性还在运转，但并不会弹出。UMD变UFO或是变成暗器的问题将彻底成为历史。

Q 新版PSP的液晶屏幕怎么样？音量是不是比旧版的低？

A 新旧版本的PSP液晶屏幕同为4.3英寸，分辨率都是480×272像素，在发色数、色彩饱和度等方面也完全相同。新版的屏幕亮度甚至还比旧版高一些，但并不明显。至于音量，并没有因为主机变小而变小，同等音量下，新版PSP与旧版没有差别。

Q 新版PSP的电池容量变小了，那续航时间是不是也缩短了？

A 新版PSP采用了一些新的节能手段，比如将内存从32M增加到64M，减少UMD的读取次数等等，新版PSP的电池续航时间不仅没有缩短，反而有所增加，大家不必为容量变小的电池而担心。

Q 充电器能用原来的吗？

A 因为电压均为3.6伏，所以旧款PSP主机的充电器依然可以用在改良版上。另外，新版PSP还加入了方便的USB充电功能，可通过PC、PS3等硬件为PSP充电，但需要在系统中将此项功能打开。

Q 改良版PSP目前在国内的售价是多少？

A 这应该是对新版PSP有兴趣的玩家最关心的问题之一。新版PSP在香港地区的售价为1280港币，折合人民币为1220元。但内地的价格一般得在1300～1400元。另外，一条原装的专用色差线要200多元，对于以视频输出为卖点的新版PSP，这钱也是免不了的。

Q 新版PSP能不能运行自制软件？能通过记忆棒运行ISO吗？

A 新版PSP使用的是3.60的系统，我们测试了包括视频播放、电子书、模拟器等各类自制软件，并试用了一些主流的ISO程序……得到的结论是：改良版PSP暂时不能运行任何非官方程序，更不用说用记忆棒玩ISO游戏了。另外，因为电池规格变化，所以原先利用"神奇电池"降级的方法也行不通了。

Q 现阶段值不值得购买改良版的PSP？

A 从目前来看，商家没有对新版PSP的价格进行爆炒，因此售价会相对稳定。既然价格暂时不是主导因素，那么就得看功能了。对新增的输出功能比较看重，而PSP的用途主要集中在玩正版软件、听MP3、看MP4的玩家，自己的经济能力又允许的情况下，我想不出拒绝购入改良版的理由。但如果习惯于用PSP运行各种自制软件、用记忆棒玩游戏的玩家，现在就选择尚未破解的改良版PSP恐怕有点为时过早，毕竟输出功能通过一些周边和自制软件也能够实现。当然，破解与软硬件升级的斗争可谓"道高一尺，魔高一丈"，这部分玩家也许需要的只是耐心等待。



焦点 OUR FOCUS



自从E3改革之后，很多其他展会都在宣称要“成为新E3”，德国的莱比锡游戏展(Games Convention，简称GC)也是其中之一。在8月22至26日这5天的展出时间里，GC展共吸引了18.5万人(去年为18.3万人)，共有5个展出大厅，其中包括一个面向业内人士开放的商务中心。今年GC展的参展商数量从去年的374家增加到503家，业务访客从8700人增加到1.23万人，记者数量从2610人增加到3300人。在出席展会的观众中，非德国人的比例从去年的24%增加到43%！在GC展召开前的GC开发者大会也创造了新记录，出席者超过900人，去年为650人；他们来自全球35个国家，60%来自德国国外。明年的GC展开发者大会已经确定将于8月18至20日期间举办，按照往年的惯例，GC展应该将会在8月20至24日期间举办。

欧洲第一游戏盛典现场直击

本刊特派记者专访莱比锡游戏展

文 前线记者 李沐洋

编 星夜 美编 一刀

聚焦 GC综述 SCEE新闻发布会公开多项重要计划

索尼电脑娱乐欧洲分公司(SCEE)于8月22日召开莱比锡游戏展新闻发布会，有700多名记者出席此次会议。会议由SCEE首席执行官David Reeves主持，在长达一个多小时的演讲中公布了多项面向欧洲市场的商业计划。Reeves说：“由于E3已经成为更加地方化的展会，因此今年的GC展比以往任何时候都更加重要。”

与SCE新闻发布会的一向惯例一样，David Reeves首先回顾了目前PS家族的成绩。他表示业内对于PS3销量不佳的说法是不正确的，实际上在最初的几个月里销售情况甚至比当年的PS2还好。目前PS3在欧洲的游戏软件销量已经超过1300万套，其中《抵抗》销量为53.5万套，《机车风暴》销量为46.9万套。Reeves表示在圣诞节前，还将有65款第一方的PS3游戏在欧洲陆续上市，而如果加上第三方的游戏，将会达到275款。目前PS3的软硬件销量比例为2.6：1。PS2的销售情况仍然非常理想，在欧洲的每周平均销量达到了X360的三倍，目前在欧洲的累计总销量已经达到了4400万台。PSP在欧洲的总销量已经达到860万台，软件销售情况非常理想，软硬件销售比例已经达到了4：1。自从PSP在欧洲小幅降价后，在过去10周内，PSP的销量已经提高了40%。PS3的网络服务PSN在欧洲的注册用户达到了64.5万，网络下载次数高达760万，其中《铁拳5：暗之复苏》最流行，下载次数达到10.3万次，《Flow》下载次数为4.7万。



◀ SCEE还将与EA合作举办“FIFA互动世界杯”，挖掘世界最佳虚拟运动员。



■通过PlayTV，用户就可以把PS3当作录像机使用了。



■SCEE首席执行官David Reeves宣称，PS3是家庭娱乐中枢(Entertainment Hub)。

为了提高PS3的多媒体功能，Reeves宣布将会在欧洲开通“PlayTV”服务，这是“一项可以将PS3描述为娱乐中心的革命化服务”。通过PlayTV，用户可以让PS3成为录像机，将电视节目保存到硬盘中，并随时观看。这套产品由PS3专用双频道数码电视接收器和个人录像机(PVR)软件构成，能够接收1080p高清电视节目，通过EPG2电子节目单系统，可以看到一周的详细电视节目信息，还可以通过六轴手柄或者蓝光遥控器操作。更加有趣的是，用户可以利用PS3与PSP的无线通信功能，用PSP遥控PS3进行节目的录制和收看，还可以将节目方便地转化为PSP专用格式，通过USB线传输并保存到记忆棒中，让用户随时随地看到自己喜欢的电视节目。该服务将于2008年在欧洲各国陆续开通，并且据称也将会进入到其他地区。今后索尼将会通过网络更新的方式不断改良PlayTV的功能。

过去各种主机一般都是欧版最晚推出，而PSP-2000则是于9月5日率先推出欧版。欧版PSP-2000与美版一样提供黑、白、银三种颜色，并推出辛普森斯和蜘蛛侠两种特别版。PSP也将有新的周边和服务推出，首先是已经在日本推出的全球定位系统GPS，这套产品叫《GO！Explore》，搭配存有各地地图资料的UMD碟，就可以把PSP当作汽车导航系统，看到自己的汽车在地图上的所在位置；另外一项服务叫做《GO！Messenger》，通过PSP专用摄像头，可以将PSP当作即时聊天工具，接入互联网，与其他PSP用户进行语音、视频或文字聊天。

GC展官方大奖结果揭晓

8月26日，德国莱比锡游戏展结束当天，主办方联合媒体成立的评审团选出了本届展会的“GC最佳游戏奖”。E3展的官方大奖是按照游戏类型划分，而GC展则是按机种评选，当然跨平台游戏也在评选范围之列，例如《职业进化足球2008》就是本届展会大奖的最大赢家，是惟一获得两个奖项的游戏，体现了该系列在喜爱足球游戏的欧洲已经获得了空前的认可。

奖项	游戏名	发行商
最佳PC游戏	孤岛危机	EA
最佳X360游戏	生化奇兵	Take-Two
最佳PSP游戏	战神：奥林匹斯之链	SCE
最佳PS2游戏	职业进化足球2008	Konami
最佳PS3游戏	职业进化足球2008	Konami
最佳Wii游戏	马里奥与索尼克：北京奥运会	SEGA
最佳NDS游戏	日常眼力训练	任天堂
最佳网络游戏	科南时代：希伯来人大冒险	Eidos
最佳硬件	Wii平衡板	任天堂



《战神：奥林匹斯之链》延期



▲从已经公布的画面来看，在《战神：奥林匹斯之链》中，作为系列特色之一的经典动作谜题依然会有不少。

PSP年度大作《战神：奥林匹斯之链》的延期是本届GC展最令人遗憾的消息。其实该作的延期传闻早已有之，并且也曾有一些零售商透露该作将会延期，而此次索尼也正式确认《战神：奥林匹斯之链》将会延期到明年春季发售，比较有可能的发售时间是明年1至4月份之间。至于延期的原因，仍然是游戏公司的常用理由：为了提高游戏品质！看来想要年内玩到该作的玩家只能等待9月末的试玩版先解解馋了。

Epic Games大扩张

因“虚幻引擎3”而成为次世代技术代表的Epic Games公司在GC展期间宣布收购波兰游戏工作室People Can Fly（代表作为《Painkiller》）。这两家公司从去年开始合作，People Can Fly找到了Epic，评估“虚幻引擎3”多平台发展的情况，随后就接手了《战争机器》PC版的开发。目前他们正在帮助Epic开发一款全新的原创作品。Epic总裁Michael Capps博士表示，之所以收购这家只有50人的公司，是因为他们的实力令Epic印象深刻，由他们独立开发的PC版《战争机器》的多人关卡几乎与原作一样出色。

罗技将改良Wii手柄

在GC展期间，著名IT周边制造公司罗技的英国分公司经理Chris Spearing接受了记者的访问，在访问中，Spearing透露罗技希望“今年内至少推出一款Wii相关产品”，并且还谈到了有关振动与动作感应的争论。Spearing说：“六轴中的动作感应对有些游戏来说是不错的，至于Wii——我们已经看到无数玩家抢着买了，只要会打网球就会用。希望我们能够再次走到前沿，将其进一步推动，将二者更好地结合。”Spearing表示虽然Wii遥控器手柄很好用，但是还有很大的改进空间，他说：“如果无法将其改进，我们就不用做生意了，我们所有的产品都是一个道理。”

PS3版《VR战士5》网战补丁？

X360版《VR战士5》将对应网络对战功能的消息公布之后，让已经购买了PS3版的玩家们大为无奈。不过在GC展上世嘉与负责该作开发的AM2小组透露，PS3玩家仍然有机会实现《VR战士5》的网络对战。AM2副经理村山彻在记者的采访中说：“在PS3方面，我们的头号任务是尽可能快地将街机版移植到PS3上。为了实现这一目标，我们只能放弃了网络模式的开发——如果时间和预算足够的话我们会非常乐意尝试，但是不幸的是我们最终只能放弃了这个想法。AM2对PS3玩家觉得非常抱歉。”但是村山彻同时表示，AM2“毫无疑问”地可以通过发布补丁的方式让PS3版《VR战士5》同样可以实现网络对战。





索尼PS3网游将免费提供

由索尼旗下的索尼网络娱乐（SOE）开发的《特工大战》（The Agency）是一款非常独特的网络游戏，首先是间谍题材在网游中较为罕见，其次是该作将成为首批实现PS3和PC互联的网络游戏。而在GC展中，SOE透露这款游戏可能会免费向玩家供应。

SOE总裁John Smedley在GC展的演讲中介绍了《特工大战》的一些商业模式，包括在游戏内植入广告，以及让玩家付费才可以进入的区域。Smedley表示，让游戏免收服务费，而通过新道具、服装、武器和新地区收费的方式才是游戏业的未来方向，这也是目前在中国、韩国和日本的网游行业中十分成熟的运营方式，而《特工大战》预计就会使用这种方式，SOE甚至计划今后所有的游戏都采用这种运营方式。



印象莱比锡

特派记者GC展现场亲历记

“神想要毁灭的，必先称其有希望。”英国作家康诺利曾在其著作《希望的敌人》中，这样评述关于盛世中孕育危机的道理。正是由于E3的衰落，将德国莱比锡游戏展送上了全球第二大游戏展会的王座。503家参展商，11.5万平方米的展位，18.5万现场观众莅临，规模日益壮大的莱比锡游戏展，是否会走上E3发展的老路？从连续三年采访莱比锡游戏展的经验看，我认为它可以超越E3但不会成为E3。也许是德国人特有的谨慎和固执，为莱比锡游戏展的内在气质注入了一种冷静的自我节制。早在2004年，莱比锡游戏展组委会就收到部分参展商扩大展会规模的要求，但是莱比锡人最终选择了稳扎稳打的发展策略，甚至多次拒绝盲目扩大展会面积。被誉为“博览会之母”的东德城市莱比锡，这里的物价水平和展会成本都相对较低，本届展会参展商的平均花费只是E3鼎盛时期的63%。展会始终坚持面向普通玩家群体的宗旨，为参展的小型或独立开发商提供诸多优惠条件。纵观几年来的变迁，莱比锡游戏展少了些喧哗的泡沫，更多的是脚踏实地的健康发展。


■本刊特派记者同《命令与征服3》扮演NOD组织邪恶领袖凯恩的演员Joe Kucan合影。






■俯瞰微软展台，一片郁郁葱葱。

微软展台 MICROSOFT 青翠宜人的花园式风格

展会就好比搭台唱戏，如果台上大腕够多，场面自然也不会小。本届莱比锡展会除了玻璃穹顶的中央展厅，甚至东西两翼五个展厅中的四个都被参展商所占据。唱主角的依旧是索尼、微软和任天堂。由于当前次世代主机在欧洲市场的角逐处于胶着状态，三大硬件厂商都不敢掉以轻心，在展台布置上更是不惜血本，展台规模比上届都有所扩大。因此德国媒体笑称，今年的莱比锡展会是由E3时代的三大硬件厂商和莱比锡时代的其它厂商所组成。微软的展台位于二号展厅，整体布局依然沿袭去年的花园式风格，玩家坐在翠绿色的草坪上，背靠着棕榈树试玩游戏，这种惬意的感觉确实同X360传达的游戏精神非常契合。值得一提的是，微软的展台小姐大都对游戏比较在行，她们中的一位棕发美女在《职业进化足球2008》对战中3：1获胜，赢得围观者们一阵掌声。在展区旁的涂雅墙，一位艺术家正在上面绘制X360的著名游戏角色，从聊天中得知，他拥有的惟一一台游戏主机是PS2，绘制墙上的内容用了大约三天时间。展会结束后，这幅作品将被微软德国拍卖，所获款项将全部捐赠给慈善事业。

微软展区安排的试玩游戏充分体现出欧洲玩家的口味，大部分是赛车或体育类游戏，我特意试玩了《哥谭赛车计划4》，看起来游戏的动态气候系统运转良好，阴雨、薄暮等天气为赛道环境增色不少，此前的D9风波（※编注）也就成了笑谈。随后我踢了三场《职业进化足球2008》，两胜一负，感觉最大的变化还是防守难度有所提高，AI对手的中前场球员会有意识的回传球，扯开空当。我方投入进攻的线路，也会得到AI对手的重点照顾。展区提供的《皇牌空战6》试玩还是先前发布的日文版，却依然吸引了很多玩家尝试，倒是在亚洲颇受好评的《信赖铃音》，等候试玩的玩家却并不多。整个微软游戏展区人气最高的两部游戏，无疑是《摇滚乐队》和《光环3》，《摇滚乐队》的开发商在其它展厅搭建的舞台，被围得水泄不通，甚至微软展区的两台试玩机前都排起了长龙。本届莱比锡展会微软的表现可以用平稳来形容，X360稳定的销量以及年底众多大作的保驾护航，让微软显得底气十足，德国媒体对微软在年末商战中的表现也显得很有信心。


■X360的游戏角色涂雅墙。


■X360版的《职业进化足球2008》。



■微软的Games for windows展区。

※D9风波：《哥谭赛车计划4》开发人员曾经在官网中表示，由于DVD的容量限制，他们不得不对游戏内容做出某些牺牲。后来在微软的责令下发表了补充声明修改了之前的说法。


■索尼展台内部被设计成各种生活场景。

索尼 SONY 展台 最豪华、最庞大、最丰富

索尼展区位于3号大厅，展台布置可以说是本次展会上最为豪华的，不仅试玩机最多，占地面积最大，而且索尼提出了"随时随地玩游戏"的口号，因此很多试玩台被布置成了马桶、浴缸的造型。除了万众瞩目的《GT赛车5》、《杀戮地带2》等作品，《神秘海域：德雷克的宝藏》、《歌星》、《小小大星球》在展会上也颇受欢迎。顽皮狗的新作《神秘海域》公布了一段新的预告片，主人公内森在丛林中施展了攀爬、悬挂、跳车等惊险动作，游戏在流畅性上给人留下了深刻印象。《歌星》则演示了数首授权音乐，包括电台司令的《No Surprises》、野猫玩偶的《Beep》、布兰妮的《毒药》等。《小小大星球》在本次展会上展示了游戏2.0理念的核心部分——由玩家自由创作，游戏中的麻布小人外形和饰物都可以进行定制，编辑游戏关卡不需要进入所谓的地图编辑模式，玩家可以在游戏进行时呼出菜单，通过直观的素材项目和拖拉伸缩的方式布置物件。不过这些道具并非随意堆放那么简单，一位老兄在试玩时在跳床旁随意放置了一个柜子，然后才发现麻布小人依然无法跳上去，于是不得不降低了柜子的高度。开发商Media Molecule因为这款作品一举成名，目前有传闻说，索尼计划收购这家2006年成立的游戏制作组。




■坐在马桶上玩游戏，这可以说是有史以来最有想象力的试玩台了吧！


■玩家可以在浴缸里试玩《审判之眼》。



■索尼展区试玩机数量极为丰富。



■欧洲PS3的宣传口号："This is Living"。

PSP游戏区最大的新闻，莫过于《战神：奥林匹斯之链》的延期发售，不过SCEE工作人员向我证实，9月份除了公布这款游戏的UMD试玩外，还会给玩家带来可供下载的试玩版本。另一个惊喜来自PSP游戏《海豹突击队：战术打击》，这款游戏同样需要PSP全速运行在333Mhz下，游戏的画面效果尤其是远景刻画，甚至超越了《战神：奥林匹斯之链》。在索尼展区的一个大屏幕上，循环播放着SCEE总裁David Reeves在此前新闻发布会上的基调演讲。应该说，PS3在欧洲的开局算得上顺利，无论是基于PS3的PlayTV服务，有关PSP的网络通讯、导航新业务，还是逐渐发力的PS游戏产品线，索尼的努力是有目共睹的。尽管如此，David Reeves只是表现出了小心翼翼的喜悦，虽然断定索尼重振雄风为时尚早，但不妨给予这位如履薄冰者以掌声。游戏产业依然年轻，还有很多要走的路，相比一家独大的局面，游戏产业真正需要的——正如本届展会公告所言，"打造几家游戏产业的百年老店！"



■小岛秀夫一登场，台下自然人满为患。


■制作精细的斯内克塑像。



■《马里奥和索尼克 北京奥运会》的舞台活动。



■"美女与野兽军团"是此次Konami舞台活动的重点介绍对象。

聚焦 GIC 现场 展台活动 EVENTS

本届莱比锡展会，Konami算得上日系厂商中表现最卖力的，"《潜龙谍影》系列"制作人小岛秀夫、《恶魔城》系列制作人五十岚浩司以及《职业进化足球2008》的游戏制作人尽皆登场。整个发布会保持了相当热烈的氛围，高潮自然是小岛携《潜龙谍影4》最新预告片登场。在播放预告片之前，小岛幽默地表示："大场面才要有大消息！"似乎还在对E3的严重缩水感到不满，引得台下一些德国记者鼓起掌来。在讲解预告片和游戏内容时，小岛三次提到了PS3主机，再次否定了开发X360版的可能性，不过台下的记者似乎并不买账，当小岛表示《潜龙谍影4》更多内容会在今年TGS上公布时，一些记者对这种"挤牙膏"式的宣传手法感到不满，不过最后小岛离场还是得到了台下最热烈的掌声。

同样得到经久不息掌声的，还有世嘉的《马里奥和索尼克 北京奥运会》，这部游戏的奥运效应加明星组合，让它得到了玩家和媒体的高度追捧，现场演示了索尼克的短跑、库巴扔链球以及碧奇射箭，索尼克虽然拥有最快的速度，但是它的加速度却比其它角色慢，通过具体属性上的差异，游戏得以实现良好的平衡性。我身边一个5岁的德国小男孩，嘴里不停地喊着马里奥、索尼克和"培根"，随后我意识到，他说的原来是北京。



■Wii展区别致的白色帆幕。

任天堂展台 欢笑中的白色世界
NINTENDO


■远眺任天堂展台。



任天堂展区位于微软展区的西侧，整个展区以白色基调为主，《超级马里奥 银河》、《Wii Fit》、《任天堂全明星大乱斗X》、《雷曼 疯兔危机2》等热门游戏展台，明智的预留了很宽敞的区域，事实证明这些游戏吸引的玩家也是最多的。这里经常传出阵阵欢笑声和尖叫声，台上的试玩者手舞足蹈，台下的观众情绪也被调动起来，而且在这些人群中，既有全家人一起出动，也不乏六、七十岁的老年人。《雷曼 疯兔危机2》的试玩台，提供了两个非常恶搞的多人游戏，一个是一群疯兔争抢橄榄球，需要向下挥舞手柄才能做出俯冲动作抢球。另一个是通过不断挥舞手柄摇动可乐，然后让疯兔喝掉比试打嗝。

任天堂的触摸世纪展区要显得安静不少，一群男男女女低头认真玩着手中的NDSL，任天堂的脑白金系列软件，在德国本土非常受欢迎，甚至一些语言类作品成为教育机构的学习工具。任天堂展区的一动一静，恰恰能够说明任天堂鼓励多人同乐，开拓新市场战略的成功。一位任天堂德国市场部工作人员说的话，给我留下了深刻印象，“我们开展业务主要有两个原因，一个是玩家的需求，另一个就是种子！”对于后者而言，从种子到开花结果，任天堂培育新游戏的速度，着实让我们感到惊喜！


■任天堂展台一角放满了各种Mii形象的纸片。


■《Wii-Fit》是任天堂重点展出的游戏。

聚焦 GIC现场 会场掠影 SHOW FLOOR



■Midway展台的亮点自然是《枪神》和《虚幻竞技场3》。



■Activision的《使命召唤4》展台前人满为患。


■当地某游戏公司将展台布置成了红灯区。



■作为欧洲最大的游戏发行商，育碧的展台风光八面。


■《科南时代》让观众体验一回坐上王座的滋味。


■Cosplay永远是游戏展会不可或缺的风景线。


■《山姆和迈克斯》在德国人气不低。


■《鬼泣4》这次终于提供了X360版的试玩。

EA展台 最阔气的第三方



■EA的展区，也是游戏展第三方厂商最大的展区。



■《摇滚乐队》现场举办的音乐会。

在EA展台，一个有趣的细节引起了我的注意，《FIFA08》、《极品飞车：职业街头赛》等几部游戏的制作人都在不遗余力地强调，他们制作游戏的PS3和X360版画面帧数完全相同，看来《麦登NFL2008》事件(※编注)的影响还未彻底消退。Wii版本的《我的模拟人生》给我留下了不错的印象，游戏角色画风类似《动物之森》，整体玩法也保留了《模拟人生》的精髓，这款作品很有可能帮助EA成功撬动日本游戏市场。

《辛普森一家》是EA的另一部野心之作，游戏以3D建模2D渲染的方式，将场景完美呈现在屏幕之上，并邀请动画片原班人马配音，游戏风格接近于大乱斗形式，辛普森家庭的成员们有着各自独特的攻击方式，比如荷马的气球化撞击，巴特的弹弓，马芝的高音喇叭等。我禁不住赞叹这部游戏堪称最出色的辛普森游戏，一旁的工作人员故意用荷马辛普森的口吻回答：“只是到目前为止最出色。”这之后，我遇到了EA洛杉矶公司的两位老朋友，制作人Jim Vessale和产品经理David Silverman，简单的寒暄之后，他们邀请我参加EA社区的内部讨论会，我也谈了自己对EA的一些新看法，不难发现，EA也在尝试改变，从接受虚幻引擎技术到重视Wii平台游戏开发，再到鼓励原创游戏研发。这家全球最大的第三方游戏厂商，在次世代竞争如火如荼之际，也在碰撞和摸索中找寻着自己的位置。


■EA把辛普森一家中淘气巴特的巨大模型放在了会场入口处。



■去年就已经发售的《极品飞车：卡本峡谷》也有一个别开生面的比赛区。



■暴雪公司的游戏展台，也是展会上声势不亚于众多电视游戏厂商展台的惟一一处电脑游戏展区。


■德国的Showgirl不仅漂亮，游戏实力也很强悍哦！

写在最后

回顾本届展会，一如既往的热闹、躁动和充满惊喜，如潮的大作，奢华的展台，难忘的经历，在这背后，我们同样看到一个现实，游戏产业的竞争从未如此严峻过。现在，每家游戏公司遭遇的压力都是多元化的，竞争来自全球各个角落，原本经久不变的开发理念和游戏口味加速变迁，玩家和媒体也变得更为严苛。但正如莱比锡展会所坚持的那样，这是一次玩家的盛会，游戏产业的根本推动力，在于给予玩家满意的游戏体验。游戏厂商只有真正关注玩家的需要，才可能作出一款伟大的游戏。莱比锡展会和参展的众多厂商对游戏玩家的关注，令人感到欣慰。略带一些理想化的，我倾向于相信，多数游戏公司执著于竞争，并非纯粹出于金钱或地位的考虑，更多时候是因为竞争所带来的挑战，及应对这种挑战所激发出的斗志、力量和快乐。我们可以预期两场好戏将要上演：年末商战全盘开放后的狂奔以及奥运市场的临近沸点，这必然会盘活更多的资源，引发更多的活力！正如莱比锡游戏展组委会所言，“游戏业者追求的目标是让玩家感到满意！”从这一点来说，是的，我们很满意！


■有游戏展的地方就有《星战》。


■Eidos展台的《古墓丽影》十周年展区。


■莱比锡展会结束，现场一片狼籍。

※《麦登NFL2008》事件：由于PS3版《麦登NFL2008》每秒帧数只有30帧，而X360为60帧，因此引起了玩家对PS3与X360机能的大争论。



四年，我们已经等待了四年，但是，再过半个多月，万众注目的《光环3》就要揭开她最后的面纱。在过去几周里，游戏开发小组Bungie Software一直在通过媒体和官方网站向迫不及待的玩家们保证，游戏的开发工作一切顺利，决不会出现《横行霸道IV》那样发售前最后阶段延期的意外情况。而我们需要准备的就是，再一次接受从头至尾的震撼！

文 火云 美编 anubis

光环3	Microsoft/Bungie	FPS
X360 Halo3		美版
预定 2007年9月25日	多人在线	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

在Bungie官网最新一次的游戏开发日程更新中，Bungie官方表示，尽管目前还有一些员工在进行最后的测试和除错工作，但《光环 3》已经进入了发售前的最后准备工作。所谓作后的准备工作则是只有少数内部测试人员才能参与的"《光环 3》第五次试炼"。据悉，该测试是在一个完全受控制的特殊环境内进行的，其主要目的是检测并调整游戏新增的自制地图编辑器。



新的系统

地图编辑器可是一个很大的看点，该编辑器将允许玩家自己设计并生成游戏地图，甚至可以对关卡中的登场角色和车辆等进行编辑。此外，此次测试还包含几个单机战役模式和多人联机模式下地图关卡的测试。当官方公布没有加入双人在线合作模式时，很多玩家都显出了相当的疑惑和不满。Bungie当然不会做傻事，他们提供了更棒的东西。最多支持4人同时合作进行战役模式。玩家可以用Xbox Live实现这一功能，当然如果你乐意也可以通过连接主机来合作。

"保留影像"(Save Films)系统也让人眼前一亮。你可以返回大厅打开最佳的游戏影像来观看。更棒的是，你可以录下比赛里最精彩的时刻，随意调节角度，做截图和你的朋友分享。你也可以上传自己的游戏影像或是截图，让别人也能分享到你的经验和乐趣。

这次游戏给玩家提供更丰富的评价统计，而且会把现在bungie.net上进行的排名系统做到游戏里。比赛结束之后，会有专门的"数据统计"页面，评出比赛中表现最好的玩家，并且展示胜利的一方，宾且每个玩家都有自己的页面。



新的网络

大家可能都知道，《光环2》真正改变了家用主机在线对战的游戏方式。没有服务器列表，没有很多小对战，而是开放了组队战斗系统，然后自动把你分配到一队能力相仿、网络质量较好的玩家里。在《光环3》里这些方面再一次得到了改进，相信玩家们能够更加快乐的体验网络对战的乐趣。

《光环2》里战斗结束后你可以和你想一起作战的家伙继续玩下去。但那可能需要比较繁琐的设置。现在，《光环3》里你可以通过一键和你的朋友在游戏大厅里组队。玩家能很方便的选择是否要继续和朋友组队。



■ 无论是对战还是单机模式，本作的交通工具都更加丰富。





©2007 Microsoft Corp.All Rights Reeserved.

新的火力

Brute shot弹夹的容量上升到了6发，射击的方式更加直接，射击时受到重力的影响更小，这些使它的易用性大大提升。相信在看过了那么多视频以后，很多人发现士官长经常会拎这一个带着挡板类似炮台的火神炮向敌人倾泻子弹。这就是Bungie为游戏新加入的可拆卸式炮台。不过由于火力过于强大，所以游戏中设定了一定的载弹量，用完之后就得抛弃。

《光环2》里曾经就有过猫鼬战车的创意，但是由于技术限制没能体验到。这次借助《光环3》出色的物理引擎，我们的"猫鼬"战车的想法最终实现了。……在《光环3》里你可以用它快速灵活的装载盟军在地图上移动。

另外有个火力强劲的武器肯定也没能逃过人们的眼睛，那就是斯巴达激光枪。用Bungie自己的语言来说的话，那就是在《光环3》里很强调战车对战的感觉，所以如果你没有战车就会很危险。于是为了让玩家在单兵时也能具备足以摧毁战车的火力，斯巴达激光枪便诞生了。

泡泡盾相信也是大家很关心的东西，可能更多的是担心破坏游戏平衡性。不过这点看来是多虑了，泡泡盾一旦展开只能维持很短的一段时间，而且也不是不能被穿透的，它只能防御部分攻击和爆炸的冲击，但人物和战车都可以自由出入泡泡盾。同时，破坏泡泡盾的方法也有很多，比如直接闯入泡泡盾内部或是打爆泡泡盾发生器等。





▲双枪系统曾经让我们见识到了FPS游戏原来还可以这样玩，本次的能量防御罩系统将给我们带来更具战略性的打法。



▶说实话，团队作战我们不得不需要考虑到队友的行动，只靠单机模式中那套单枪匹马的战术可是要吃大亏的，从而影响到本方团队的成绩。

新的目标

"《光环》系列"对于微软Xbox系主机一直都有着举足轻重的意义，系列第二作《光环2》曾经创造过首发24小时内售出238万套，销售额1亿2千5百万美元的惊人业绩。正是因为其在北美的空前成功，也使得许多原本对电视游戏不屑一故的投资者开始对这个阳光产业另眼相看。

《光环2》所创造的销售奇迹毋庸质疑，但微软可不打算就此止步不前。微软Xbox业务市场推广部经理Chris・Di・Cesare公开对媒体表示，《光环3》不仅要打破其前辈在2004年所创造的记录，而且要创造单日销售额1亿5千5百万美元的新记录。"上一次我们创造了1亿2千5百万美元的销售记录，这一次我们相信能做到更好。"

微软官方前不久刚刚公布了《光环3》的发售前预订量，数据显示，到目前为止《光环3》的预订数量就已经达到了100万套。即便是价格不菲的传奇限定版(129.99美元)，在全美各大零售商处也是相当抢手，大有在游戏正式发售前就被订购一空的势头。《光环3》当之无愧地成为了北美历史上预订速度最快的电视游戏。

微软方面还宣布，"《光环》系列"的前两部作品从2001年开始至今，累计销量已经达到约1500万套，总销售额约7亿美元。当初《光环 2 》发售时，曾经创造了首日销售额1.25亿美元的佳绩，超过了所有电影的首日票房，《光环3 》能否再次创造新的记录，让我们一起拭目以待。

现场试玩

在莱比锡游戏展上，每一个FPS开发商都在强调它们的作品与《光环3》是两部完全不同的游戏，这究竟是出于谦逊还是惶恐？Bungie提供了游戏的第三个任务供媒体试玩，在开始游戏前，工作人员一脸得意的为我选择了"英雄"难度。任务场景名为肯尼亚的查沃公路，士官长从一座被摧毁的军事要塞中走出来，钻进停在门口的一辆疣猪战车中。战斗顷刻间爆发，这段被严重毁损的公路上布满了星盟的部队，疣猪战车增加了导弹发射器，不过对付敌人密集的火力还是显得力不从心。不过，士官长配备有一种带有火焰燃烧功能的手雷，可以对区域敌人进行有效杀伤。前作中欺弱怕强的鬼面兽能力被强化不少，变得非常耐打。鬼面兽的榴弹炮弹在本作中很少反弹，基本上落地即炸。在战场上出现了一种全新车辆：鬼面兽摩托，这是一种配备两门榴弹炮，有着巨大前轮，速度很快的武装摩托车，可以在战场上直接冲撞对手。幸运的是，这些鬼面兽对星盟人似乎兴趣更大一些。

游戏难度比前作有所提高，英雄难度绝对为系列玩家提供了更多挑战。游戏的音乐水准一如既往，动态音乐系统随着战事的升温，背景音乐会变得紧张高昂。这段任务持续了十五分钟左右，当士官长冲破敌人防线后，试玩也就嘎然而止了。坦率地讲，这样一部游戏其实无需再标榜什么了，让我们静静等待9月25日的到来吧。[前线记者：李沐洋]



享受被敌人的炮火轰上天的快感吧！

此前相关报道 第一报 Tot.153 P48 第二报 Tot.166 P32-P33

潜龙谍影4 爱国者之枪

潜龙谍影 4 爱国者之枪	Konami	ACT
PS3 Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots		日版
预定 2008 年初	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄未定

文 多边形 美编 NINA

在《潜龙谍影》的历史上，从来不缺乏令人印象深刻的BOSS，他们或悲哀，或残暴，或冷酷，或美貌，他们都会有着不可告人的过去，他们也都有着不为人所知的一面。而每一个BOSS都会因为强烈的个性让其有着一定的支持者，此时此刻，斯内克他不是和一个人在战斗，他们不是一个人！

在本次德国莱比锡的GC07游戏展上，《MGS4》首次公开了游戏中的BOSS角色，这支被称为"美女与野兽(Beauty and Beast)"的特种部队共有四名战士，据说在她们异样的外形下掩盖着她们如野兽般的凶残与美女般的妩媚，相信这四位"美女"将在游戏中给年迈的斯内克带来无尽的麻烦！



Screaming Mantis 尖叫螳螂

总共有着八只手臂，拥有如提线木偶般控制人体的恐怖能力，在预告片中曾控制一名士兵杀死了自己的战友，继而又残忍地将其"自杀"！

狂怒渡鸦 Raging Raven

有着巨大的双翼，因而可以在天空自由飞翔。双翼下的导弹是用来轰炸的利器，在预告片中她曾俯冲攻击，将地面的士兵拦腰斩断！

哀嚎雪狼 Crying Wolf

力大无比的身躯却有着极为矫健的行动能力，一般火力对于她坚硬的外壳来说毫发无损，细长而有力的尾巴也有着不可小视的作用！

Laughing Octopus 笑面章鱼

从头部的装置里伸出四条长长的章鱼般的触手，除了用触手作为行动工具外，其恐怖的"绞杀"能力在预告片中也有展现！

她们既是美女亦是野兽

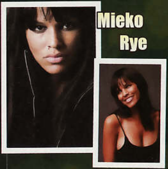
美女真身

这四名美女即是这四只野兽的真身，正是因为在战场中遭受无法修复的伤害而变成现在的模样，相信在她们背后将有令人动心的往事。



Scarlett Chorvat

相当活跃的一名美国演员，在近期热门剧集《明星伙伴》与《24》中曾有出演。



Mieko Rye

美国时尚模特，在多支广告中有演出，曾是著名时尚杂志《MAXIM》的封面女郎。

同样是一名美国的广告明星，也是一名非常出色的模特，担任多个品牌的广告演出。



Lyndall Jarvis



菊地由美

出生于纽约的她在《MGS3》中就曾有露面，也在《哥斯拉终结之战》等影片中出演。

©2007 Konami Digital Entertainment.ALL Rights Reserved.

她们都是战争的受害者

狂怒渡鸦 从空中发动奇袭



▲有着空中优势的她对于地面的猎物有着势在必得的压迫力。

拥有双翼的狂怒渡鸦即使在巷战中也有着极为灵活的机动力，不仅双翼下的导弹能作为对地轰炸的攻坚利器，在预告片中她展现了更为凶残的一面：从天空俯冲到地面，将地面的士兵拦腰斩断！实在是一名残忍而又令人恐惧的对手！



笑面章鱼 索命触手令人闻风丧胆



看到她就想起了《蜘蛛侠2》中的“章鱼博士”，竟然连行动方式都和“章鱼博士”一模一样呢！不过她显然比“章鱼博士”要残忍一万倍，由于其超乎常理的行动方式，你几乎无法判断她的行踪，而强有力的触手更可令对手生不如死！

◀ 她经常悄无声息地出现在敌人背后，然后用缠绕技致敌于死地。

尖叫螳螂 深不可测的神秘能力



漂浮在半空的她在这四人中最为诡异，八只手臂中有四只手握锋利的弯刀，好似螳螂的前肢一样锋利，而身体上的两只手臂也装备着不知威力几何的神秘武器，提着两个提线木偶的手臂虽然看起来没有什么攻击力，但是你仔细看那两个提线木偶，竟然一个是《MGS1》中的意念螳螂，另一个是《MGS3》中的悲哀者（引领者的恋人）！难道她一方面有着控制活人心灵的恐怖能力，一方面还有着控制死人的可怕念力？



▲似乎有着行走于阴阳两界的神秘能力。

哀嚎雪狼 战场上如入无人之境



▲假如真是人类的身躯，在这样的躯壳下一定十分痛苦吧？

身体比一般士兵还要巨大的如野狼般的神秘怪物，从外形看来根本无法想像是由人类变化而成的。在预告片中，她不仅对一般火力刀枪不入，并以一人之力硬顶动力巨大的推土机，最后更展现出迅如疾风的行动能力，以及目无一切的冲撞力量。她那细长而灵活的尾巴尚未展现威力，而右肩上装备的武器又与《MGS2》中弗琼那把磁力炮相似，这又代表着什么含义呢？

重生？继承？附体？与前代的神秘关联！

这四名BOSS的名字是否让你似曾相识？是的，她们的名字与一代BOSS们的名字确有相似之处，难道她们与他们之间有着什么联系吗？一切的谜题只有等到游戏发售的时候才能解开了，让我们先来回顾一下一代这些令人难忘的角色吧！

火神渡鸦



猎狐犬部队成员，身材魁梧的大力士，使用俗称「六管火神」的巨大机炮作为武器，曾与斯内克两度交锋，是一名值得尊敬的战士。

诱饵章鱼



猎狐犬部队成员，拥有高超的伪装技巧以及易容术，在与斯内克的接触过程中感染了FoxDie病毒而一命呜呼。

意念螳螂



猎狐犬部队成员，拥有世上最强的意念致动和心灵感应能力，有着悲惨身世的他在被斯内克击败之后才得到了真正的解脱。

狙击雪狼



猎狐犬部队成员，枪法如神的库尔德人狙击手。在战争中成为孤儿的她被大首领一手抚养成人，在与斯内克的对决中倒在了后者的枪下。



KILLZONE™ 2

杀戮地带 2	SCEE	FPS
PS3 Killzone 2		美版
预定 2008 年	人数未定	59.99 美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

就在E3那段精彩的试玩视频还在震撼着我们的时候，地球另一端的莱比锡再次带给玩家了一次惊喜。本次SCEE为我们提供的试玩是E3中那个关卡的后半部分，我们可以控制主人公冲入敌人的老家将他们杀得片甲不留。新的试玩比E3的效果更为出色，场景与光影效果的互动更加逼真。从现在的形式来看，相信这款寄载着SCE野心的作品，只会越来越好，如果你拥有一台PS3主机，那么请你绝不要错过这款游戏。

文 火云 美编 anubis

大规模的混战

本作在营造战争气氛上可谓不遗余力，两军对垒的混乱场面被完美地演绎出来，Sev战士与海尔星人在远处一个个地倒下，如暴雨般的子弹在你的头顶无情地掠过，炸弹掀起的气浪把地面的尸体抛到你的鼻子底下。从战斗的气氛上来讲，本作丝毫不输给"《使命召唤》系列"，虽然本作在AI上有了很大的改进，敌我双方都会根据战斗形式来改变战术，不过我们也发现了一个小问题，当你与对面一个穷凶极恶的家伙激烈地交火时，丝毫感觉不出对方是一个训练有素的军人，即使是将他面前的掩体打得稀碎，他仍然会执着地站在那里任凭你的子弹向他身上招呼。

不得不承认本作在光影效果上的表现上十分强劲，当在墙壁或掩体的附近开枪时，你会发现火光产生的影子会清晰地投射在上面，爆炸后产生的漂浮在空气之中的火星也能够清楚地看到，就差把火药的味道直接送到你的鼻孔之中。



■ 面对敌小队的包围，主人公手中的这把武器的威力似乎小了一点。

BOSS战登场

第一场BOSS战终于来了，穿着厚重盔甲的他几乎可以防御住来自正面的所有攻击，不过他的弱点也十分明显。当他承受了一定程度的攻击后，就会背过身把他背部的供给装置完全暴露在玩家的眼前。正如前面提到的AI问题，这个小头目的智商也不是那么高，笨重的他经常会站在原地发傻，躲在柱子后面的玩家可以轻松地将其干掉。也许是因为游戏的开发度还不高，但AI问题的确是制作小组现在要优先解决的问题之一，因为全球玩家的眼睛都在盯着他们，容不得犯半点错误。



■ 游戏中远处的爆炸效果也不含糊。

现场试玩

这款世界观和画面同样晦暗的作品，能否为陷入苦战的PS3带来光明？在一场意犹未尽的试玩之后，答案距离我们又近了一步。记者有幸体验了SCEE提供的《杀戮地带2》第一关的试玩，Guerilla的开发人员强调这款DEMO主要用于演示。不过看上去，游戏的图像效果已经接近成品，在整个试玩过程中，没有出现任何跳帧、偏色、画面延迟的状况，也很难看到锯齿。精细的环境纹理，让墙壁呈现出凹凸的质感。随着光源变化，人物会在地面投射出逼真的动态阴影效果。《杀戮地带2》的图像引擎，出色地营造出游戏的末世氛围，在画面问题解决后，游戏单人任务和多人对战部分的表现，将最终决定这部游戏的走势。

试玩包括两三场小规模的巷战，游戏操作很典型，R1、R2键分别对应投弹和开火，X键负责近战格斗和拣拾敌人武器。新增的盲射动作，由于缺少队友配合，似乎在单人游戏中作用不大。游戏的枪感不错，枪体建模也很漂亮，机枪、微冲等枪械性能都有明显差异。游戏中大部分物件都可以被摧毁、移动甚至有效利用。不足之处在于，敌人AI缺少变化，只会站在原地硬扛子弹，没有太大威胁。这段试玩总体表现不过不失，整个流程缺少令人血脉贲张的爆炸或建筑物坍塌的震撼场面，看来Guerilla有必要在一些大气魄的战争电影中找寻灵感了。［前线记者：李沐洋］



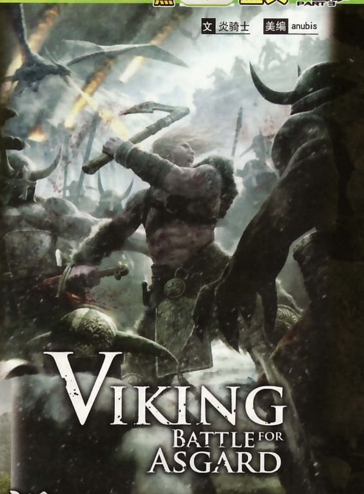
■ 刚刚从飞行器上下来的众人急需找到一处掩体。

© 2007 Sony Computer Entertainment Europe.

文 炎骑士 美编 anubis

提到美式动作游戏，你首先想到的是什么？噢，没错！是《战神》。最近，世嘉公布了一款将要在X360和PS3两大次世代平台上推出的动作游戏《维京战神：神宫之战》，游戏的整体风格十分硬派，更重要的是，它的故事内容同《战神》一样是以古代神话为背景的，主人公同样是有着可在百万军中取上将首级如探囊取物般实力的硬汉。广泛的关注度自然是不可避免的，但游戏开发者却声称这将是一款集众家所长的划时代作品，到底这款尚在开发中的新作能不能走出《战神》的光环呢？还是让我们先来看一下它到底有哪些独到之处吧。

维京战神：神宫之战		SEGA	ACT
多机种	Viking: Battle for Asgard		美版
	2008 年第二季度	1 人	59.99 美元
	对应平台为 PS3、X360		



末世的救赎之战

游戏以北欧神话为背景，讲述的是众神之王奥丁(Odin)将赫尔(Hel)打入雾之地狱尼弗海姆(Niflheim)，但赫尔并没有向奥丁屈服，这位死亡之神决意要向神王复仇，他率领着由不死武士组成的地狱军团对光明世界发动了总攻，妄图摧毁人类世界和众神建立的一切领域，让世界走向末日。为了阻止这场浩劫，女神芙蕾娅(Freya)示意人类英雄——维京战士斯科林(Scrin)前去阻止赫尔和它的军队，故事就这样在充满了血腥屠戮的战场上开始了。



全新塑造的暴虐英雄

从目前公布的资料上看，这款游戏的主人公斯科林有着同奎托斯类似的造型特征：强健的体魄、健壮的身躯、刚毅的外表和丰富的战斗技能。从人物设定说明上可以了解到，斯科林是一个实力相当强悍的维京战士，游戏中，斯科林身手敏捷，对敌人毫不手软，并且同奎托斯一样习惯用最为残忍的手段将对手杀死。对他来说，对付那些来自地狱的不死武士可以不费吹灰之力，但他并不满足仅仅将敌人杀死，每一次的出手，斯科林都会用令人战栗的可怕力量将对方碾为齑粉。我们可以想像，在亲手操纵角色进行游戏的时候，我们可以深深体会到那种刀刀刺骨拳拳到肉的打击质感。然而这一切显然不是游戏中的最大亮点，如果游戏开发者仅仅局限于将主人公塑造成一个屠夫，那无疑只能是奎托斯的简单克隆。游戏开发者表示，在这款游戏中，斯科林不会只是孤军作战，他将带领拥有各种特殊能力的同伴一同投入战斗，由此我们可以推断，这款游戏的战斗场面将会十分宏大，这是真正的战场，真正的战争！

战术，制胜的关键！


■甚是壮观的大规模攻城战


■主人公喜欢大开大合的攻击方式

大规模的战斗行动必然伴随着灵活多变的战术运用，斯科林在游戏中并不是单纯意义上的冲锋陷阵，在自身投入战斗的同时指挥自己的部队作战，这将是本作的重要元素，合理运用战术将成为通往胜利之门的金钥匙。此外，这款游戏还将包含大量的隐含要素和细节变化，而这一切都将在玩家灵活运用各种战术和策略的时候被一一挖掘出来。例如：当斯科林率领他的部队准备攻克敌人的营地时，选择直接对抗和选择奇袭将得到不同的效果。如果你善于思考，在作战之前针对任务的特点和战场地形作出相应的部署将会让随后的战斗变得更加轻松，而这种对战术的反复推敲在以往的动作游戏中是极为少见的。

当然，作为一款以神话传说为故事背景的游戏，魔法也是不可缺少的元素。游戏中，斯科林还可以逐渐掌握各种魔法，从而使游戏锦上添花。


■斯科林的战斗特写

©2007 SEGA of America,Inc.



聚焦 GIC 新作

Wii Fit

Wii SPG ■Wii Fit ■美版 ■任天堂 ■发售日未定

新技术不过是大公司接触消费者的工具，最酷的产品，永远源自公司对消费者心理的敏锐洞察，《Wii Fit》就是这样一款能够打动人心的产品。我在上面尝试了十几分钟，像周围人那样手舞足蹈，扭动腰肢，对好动的玩家来说，这种玩法具有一种原始的亲和力。Wii 平衡板的份量，并没有它的外形看上去那么夸张，感觉和Wii主机重量差不多，放在地上非常稳，并不会因为玩家的剧烈活动而摇晃移位。平衡板使用的材料，给人的感觉很结实，站在上面比较舒适，不过不知道表面使用的材质是否可以防止汗水侵蚀，毕竟，运动就会出汗。

我尝试了呼啦圈、滚地球等几款小游戏以及考验平衡性的身体训练，根据屏幕提示做出扭动腰部以及改变腿部重心的动作，Wii平衡板对动作的判定比较严格，真的需要玩家做出大幅度的动作，而不是简单的比划两下。《Wii Fit》包含的游戏都很简单，主要目的还是为了引导玩家运动，从本质上讲，这是一款健身休闲软件而非游戏。在现场，一位德国中年男子遇到了点麻烦，他的脚长得很宽大，习惯重心在脚趾处，由于Wii平衡板的边缘有弧度设计，这让他站在上面感到并不舒适。当然，Wii 平衡板对一般人来说，使用起来不会有问题。《Wii Fit》展台的观众并不是最多的，但欢笑声此起彼伏，你会意识到任天堂又聪明地找到了一个新的"代言人"。

［前线记者：李沐洋］

聚焦 GIC 新作

鬼泣4



多机种 ACT ■Devil May Cry 4 ■日版 ■Capcom ■发售日未定

对应机种为 PS3、X360

上半年关于《鬼泣 4》的最大新闻，莫过于这部作品的跨平台发展。PS3和X360版本之间的较量，自然成了大家关注的焦点。在本届莱比锡展会上，Capcom 提供了两个主机版本、内容相同的 DEMO。试玩区包括 8 台机器，两个版本的试玩交替排列，集中在一个封闭的空间中（Capcom的展台规模不大）。看上去，试玩 X360 版的玩家始终要多一些。游戏内容依旧是 E3 展上的教堂战斗和炎魔 BOSS 战，在操作手感和关卡流程上没有什么变化。作为Capcom在莱比锡游戏展上主推的作品，毫无新意的试玩，让现场很多媒体记者感到失望。



那么，PS3 和 X360 版本的游戏画面是否存在差异呢？由于Capcom使用了新一代多平台引擎技术进行研发，因此游戏在每秒帧数和整体画面表现上不相伯仲。BOSS 战时，两个版本都出现了轻微的丢帧现象。而在使用二段跳时，PS3 和 X360 的操作都显得有些难以控制。不过在某些细节上，比如炎魔布里亚尔周身燃烧着的火焰，PS3版本的火苗边缘显得更清晰，灰烬效果似乎也更多一些。总体感觉，针对两部主机性能进行优化的工作尚未开始，游戏的画面还保持在"β 版"状态下，并没有被调整到最佳状态。

［前线记者：李沐洋］





聚焦 GIC 新作

GT赛车5 序章版

PS3 RAC ■Gran Turismo 5 Prologue ■美版 ■SCEA ■预定 2007 年 11 月发售

在日德两国汽车工业竞争如火如荼之时，《GT赛车5 序章版》再次成为莱比锡展会上耀眼的明星。无论是美国人，还是德国人，当他们坐在SCEE展台舒适的皮质座椅上试玩这部游戏时，脸上都呈现出一致的表情——满意。《GT 赛车 5 序章版》的游戏菜单依次为比赛、车库、电视、相册、档案和Home 社区，电视和相册分别收录比赛录像和游戏截图。车库的作用是存放玩家在游戏中可以使用的车辆，值得注意的是，车库中尚有两个图标没有开放，或许可以用来定制车辆。游戏拥有22辆超级跑车，在试玩版中有6辆日系跑车暂时无法选择，此外还提供了著名的日本铃鹿赛道。

我选中了 06 款法拉利F430，如果说多达 20 万个多边形的车辆建模堪称华丽，那么《GT 赛车 5 序章版》驾驶舱视角所带来的便是全新的游戏体验。车辆内饰和其它部件制作的相当逼真，真实的驾驶视角产生了更强的代入感，车辆加速时的轻微颠簸，过弯时的车轮重力转移，都被游戏一丝不苟的体现出来，甚至汽车驾驶状况也能实时显示在仪表盘上。由于试玩版并没有提供后视镜显示，我在过弯时出现了一个小小失误，迅速被身后 6 辆赛车超越，试玩版的赛车 AI 明显比《GT4》更富侵略性。据悉，《GT 赛车5 序章版》将作为PSN的免费下载内容在年底推出。如果该系列继续在真实模拟驾驶上精益求精，明年的《GT 赛车 5》将不会有任何对手。



［前线记者：李沐洋］



聚焦 GIC 新作

超级马里奥银河

Wii ■Super Mario Galaxy ■美版
ACT ■任天堂 ■预定2007年11月12日发售

看起来，今年的圣诞假期将会有很多人在银河度过了。《超级马里奥 银河》的试玩台聚集了整个任天堂展区最多的观众，游戏的完成度很高，画面色彩艳丽，运行非常流畅。操作主要使用摇杆控制移动，晃动遥控器手柄进行攻击，蓝色的星星可以让马里奥在行星间移动，玩家利用围绕在马里奥身边的五角星，吸收散落在行星各处的小星星，然后使用B键攻击，撞晕或者打倒敌人。每个行星上都会有一个精心设计的BOSS，比如一个有裂缝的蛋壳，马里奥踩到了露在蛋壳外面的尾巴，蛋壳瞬间变成了巨人，这时需要玩家绕到巨人身后，不断攻击巨人的尾巴。





在一个满是牵牛花和蜂巢的星球上，马里奥穿了一套非常可爱的蜜蜂装，这让他拥有了短暂的飞行能力。按照现场任天堂工作人员的说法，马里奥还有很多可以提供特殊能力的主题装束。在这个星球上，马里奥根据周围很多小蜜蜂的指引，需要不断跳跃，来到位于最高处的皇后蜂巢穴。作为BOSS，游戏中的皇后蜂身体非常庞大，马里奥要爬上它的后背，取得星星的碎片才能过关。虽然在试玩版中没有体验到在银河飞翔的感觉，但是马里奥的远距离跳跃已经让人感到非常爽快了。由于游戏大部分星球都是球形的，所以在空间方向感的把握上，偶尔会让人感觉迷失方向。

［前线记者：李沐洋］



聚焦 GIC 新作

战地双雄

多机种 ■Army of Two
ACT ■美版 ■EA
■预定2007年11月15日发售

对应机种为PS3、X360

在众多即将发售的射击游戏大作中，EA蒙特利尔制作的《战地双雄》显得非常低调。在莱比锡展会上，我观看了这部游戏的内部演示，它的画面和故事设定并不出众，掩护系统、越肩视角、取消血槽，在游戏中可以发现很多时下流行的元素。但这部游戏却具有一鸣惊人的潜质，无论是从好的还是坏的方面看。游戏以双人合作战斗为主轴，AI系统的表现可谓成败的关键。演示场景是阿富汗一座破败的小镇，玩家操纵的角色与同伴刚一到达，就遭到了不明身分的武装分子袭击，这时玩家如果下达错误指令，命令同伴在侧翼掩护，同伴就会遭到武装分子袭击，在不停的咒骂声中，他自动撤回了初始位置，并拒绝执行进攻命令，只有当玩家作出正确部署，你的同伴才会与你并肩作战，而这一切都是通过声控命令完成的。当然，游戏也提供了一套类似《海豹突击队》的传统指挥界面。

游戏的同伴AI具有记忆功能，在相同场景中，当一些阿富汗平民出现在战场上时，同伴甚至会停止射击，询问玩家下一步的行动。当同伴严重受伤时，就会自动进入救援模式，玩家必须使用心肺复苏法拯救昏迷的战友。从演示上看，这部游戏并不存在明显硬伤，AI系统确实有独到的地方，但这一系统也影响了游戏的流畅度。更重要的是，在后面的演示中，出现了一些在中国城市的战斗场景。



［前线记者：李沐洋］



聚焦 GIC 新作

火爆狂飙 天堂

多机种 ■Burnout Paradise
RAC ■美版 ■EA
■预定2008年第一季度发售

对应机种为PS3、X360

也许是受到《麦登NFL08》画面帧数事件的影响，Criterion Games的工作人员开门见山地向我表示："《火爆狂飙 天堂》PS3和X360版画面帧数都将达到60帧！"不过对这一系列的游戏爱好者来说，"碰撞和自由奔驰"才是永恒的主旋律。试玩X360版后，游戏引擎对碰撞效果逼真细致的刻画给我留下了深刻印象。在慢镜头回放中，可以看到汽车碰撞、毁损、变形、解体的全过程，甚至细节之处都毫无遗漏。同《火爆狂飙：公路霸主》相比，游戏画面有了质的飞跃，看上去更加平滑。试玩赛道坐落在天堂城的商业区，这里有大量的豪华轿车和十字路口，游戏的连锁碰撞系统相当爽快！



游戏提供了漫游模式，玩家可以在天堂城的街道自由行驶，一旦伙伴上线，便立刻可以开始线上比赛。本作在操作手感上也略有变化，车辆对加速和刹车的操作反应很快，因此玩家在策划一场大碰撞时，更需要仔细把握时机。试玩版的不足之处在于，背景音乐的某个段落显得有些舒缓，而那个时候我刚刚完成了一次连锁碰撞。试玩结束后，Criterion Games的工作人员展示了一张我在游戏时面部扭曲的表情照片，我这才注意到试玩台上安装了X360的摄像头，《火爆狂飙 天堂》具有自动截取玩家面部表情并发送给对手的功能。毫无疑问，在一次成功的碰撞之后，这也许是奚落对手的最好方式。 ［前线记者：李沐洋］





■惊人的动态光影效果烘托出强烈的恐怖氛围。

聚焦 GIC 新作

鬼屋魔影5

多机种 ■Alone in the Dark 5 ■欧版
A·AVG ■Atari ■预定2007年内发售

对应机种为PS3、X360

作为恐怖生存类游戏的鼻祖，《鬼屋魔影》在诞生十几年后将会迎来一次新生。《鬼屋魔影5》讲述主角Edward Carnby在纽约中央公园的冒险，同时讲述了这座著名公园的神秘过去。负责本作开发的Eden Studios在莱比锡游戏展中重点演示了本作所采用的游戏引擎。演示从一个黑暗的下水道开始，昏暗的荧光灯是惟一的光源，这体现了本作出色的光影效果。

本作的菜单系统非常独特，没有特别的菜单画面，镜头会直接切换到Carnby的衣服内部，打火机、胶带、塑料瓶等道具就放在各个大小不一的口袋里，很多道具可以组合起来成为陷阱。例如碰到一只嗜血的变异老鼠时，可以用胶带将一袋血固定在墙壁上，然后老鼠就会被吸引到血袋附近，Carnby就可以绕道而行。你还可以把闪光棒用胶带粘住，然后扔向老鼠，老鼠会往隧道深处跑，照亮沿途的环境，这样就可以看到前方哪些地方潜藏着怪物。玩家在手持道具的时候，还可以通过摇动右摇杆挥舞道具，例如可以挥舞着灭火器砸碎玻璃窗，而在黑暗中也可以用右遥控移动手中的火炬。

开发团队在火的物理效果方面投入了将近一年的开发时间，当一个物体着火，火势会迅速蔓延到周围任何的可燃物体。本作中的一切几乎都可以点燃——除了中央公园的树木外，因为天气潮湿多雨。[星夜]




■火的效果非常出色，毕竟开发组为此投入了一年的时间。

聚焦 GIC 新作

马里奥与索尼克：北京奥运会

Wii ■Mario & Sonic at the Olympic Games ■美版
SPG ■SEGA ■预定2007年11月20日发售

超级明星齐集北京!

《马里奥与索尼克：北京奥运会》不仅是世嘉与任天堂经典角色的首次联合出演，也是2008北京奥运会的官方授权游戏，因此将会收录奥运会的真实比赛场地。在莱比锡游戏展中，这款游戏提供了5项比赛的试玩演示，其中障碍赛跑和箭术比赛是首次演示。本作将会收录单人模式、系列赛模式和任务模式。

百米赛跑

首先按住B键积累肾上腺素，鸣枪后松开即向前狂奔，然后迅速上下晃动两个手柄，模仿奔跑动作，即可飞速奔跑



障碍赛跑

与百米赛跑类似，不同的是在栅栏前要按B键跳跃，玩家要非常精确地抓准时机。



三段跳

奔跑时仍然是以百米赛跑的方式操作，在适当的时候向上晃动两个手柄起跳。



掷铁球

旋转遥控器手柄模仿运动员的旋转姿势，铁球朝向铁网口时按键放出即可



箭术比赛

首先要同时按AB键代表你已经抓住了箭，然后把双节棍手柄当作弓，握在前方，遥控器手柄当作箭向后拉，游戏只给玩家30秒钟的瞄准时间，比赛中偶尔会起风，屏幕右上方会显示风速和风向，玩家需要考虑风的影响再进行瞄准。[星夜]



新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS

SUMMARIZATION

CRITICISM

特报

LEVEL-5两款掌机重头作公布

《莱顿教授》续作、足球RPG登陆NDS!

开发了《勇者斗恶龙VIII》等大作的LEVEL-5公司于8月29日在东京召开新作发布会，公布了两款将会在TGS上展出，并计划于年内发售的NDS新作。这两款游戏都将于TGS上免费赠送体验版。



《莱顿教授与恶魔之盒》

首先是解谜冒险游戏《莱顿教授》的续作《莱顿教授与恶魔之盒》。LEVEL-5社长日野晃博表示，前作仅在日本的销量就已经达到了67万套，并且在欧美也很受欢迎。因此该系列目前已经确定将会推出三部曲，并且真人实拍的电影版也已经在筹划中，将与小学馆合作，计划邀请一线明星出演。至于《莱顿教授与恶魔之盒》，该作已经确定将于11月29日发售，游戏容量将会达到前作的两倍，谜题数量、剧情和动画都大大加强。游戏的结尾曲是Salyu演唱的《iris幸福之盒》，大泉洋、堀北真希等仍将在本作中配音。

《莱顿教授与恶魔之盒》讲述莱顿教授有一天收到了老朋友Andrew Schroeder的信，信中说他得到了被称为“恶魔之盒”的神秘宝物，但奇怪的事情也因此接二连三地发生。莱顿教授决定前往探个究竟。在前往伦敦的列车上，莱顿碰到的第一起事件就是帮助一位乘客寻找她的孩子。而本作的故事就在这个被称为“陆上豪华客船”的特快列车上展开了。



■神秘的恶魔之盒里隐藏着重大的阴谋。



▲丰富有趣的脑筋急转弯题目仍然是本作的一大乐趣。

《雷电十一人》



另外一部NDS游戏比较令人意外，这是一款以《足球小将》为灵感的新概念足球RPG，名为《雷电十一人》。玩家扮演的是雷门中学的足球队长圆堂守，由于球队实力很弱，队员士气低落，几乎无法参加下一场比赛。然而一位天才球员转校生的到来改变了球队的命运，圆堂守说服了这位转校生加入球队，重新开始球赛生涯。而就在此时，去年的国家杯得奖者帝国中学球队发出了比赛邀请函……

《雷电十一人》是一款融合了RPG的探险、收集、指令战斗等元素的作品。玩家可以在镇上到处探索，主要目的之一就是挖掘有潜质的新球员，将他们召入球队。不同的球员有不同的技能特点，实力较强的高手自然比较难以遇到，有些球员需要在特定时间前往特定地点才能偶遇，而若错过这一时点，将永远没有机会再招募到他们。不过本作可以收集的球员多达千人，足以满足玩家的收集癖。

足球比赛则是采用即时操作与指令战斗相结合的方式。玩家可以在屏幕中画出箭头指引球员前进，要将球传给队友，只要点击对方即可，而射门的时候也只要点击球门的特定位置。在球场上与对手近距离接触，就会进入类似于RPG的指令战斗画面，画面下方有一些选项供玩家选择，出现射门机会的时候，也会有指令选项。

足球比赛主要在下屏幕显示，采用斜45度俯视视点，上屏幕会出现一些精彩时刻的特写，用动画片般的表现方式将热血沸腾的时刻呈现给玩家。指令战斗和射门时刻都会有大特写。这些特写的动画以及游戏中穿插的过场动画都是由OLM工作室制作，他们的代表作是《口袋妖怪》动画版。此外，本作还对应NDS的Wi-Fi无线通信功能，可以与朋友比赛，也可以互相交换收集到的球员。

《雷电十一人》计划将会进行跨媒体发展，动画、漫画的相关项目都已经在进行中。



◀将于本届TGS期间免费派发的《雷电十一人》体验版。

本期大事记

8月20日 派拉蒙与梦工厂动画公司宣布放弃蓝光，今后由他们发行的电影将只推出HD-DVD版。

8月20日 GC开发者大会在莱比锡召开，规模再创新高。

8月22日 SCEE在GC展开展首日召开新闻发布会，重点公布了可以让PS3成为高清电视节目录像机的PlayTV。

8月22日 《ABC News》报道美国国土安全部投资60万美元研发一款用于应对恐怖袭击和自然灾害的游戏。

8月23日 NPD Group发布7月份美国市场统计报告，并指出今年美国市场规模可能达到180亿美元。

8月23日 日本三菱公司演示了基于蓝光播放器的立体成像技术，并暗示PS3可能也会采用该技术。

8月23日 微软确认X360专用赛车方向盘存在质量问题，将会提供免费维修服务。

8月24日 欧版PS3正式开始降价，英国地区的降幅为20～30英镑。

8月26日 莱比锡游戏展结束，共吸引观众18.5万人次。今年GC展的内容含量堪比E3。

8月27日 Square Enix宣布NDS年度大作《勇者斗恶龙IX》将会延期至明年春季发售。

8月29日 LEVEL-5召开新作发布会，公布了两款NDS新作：《莱顿教授与恶魔之盒》与《雷电十一人》。

8月29日 由于日元汇率的小幅波动，任天堂股价出现震荡，这被认为是任天堂股票“过重”的表现。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

新闻短波

PSP《先祖之魂》

PS3的《先祖之魂：失落的传承》原本是由《真·女神转生》的制作人冈田浩次参与制作，后来由冈本吉起担任制作人。最近索尼高层透露，冈田浩次其实正在开发该作的PSP版。不过目前并未有该作的任何详细消息。

XBLA认知度有待提高

美国市调公司Frank N. Magid Associates最近面向X360用户的一项调查显示，只有64%的受访者使用过Xbox LIVE进行联网游戏，使用率较高的占36%；另有70%的人曾在Xbox LIVE Arcade(XBLA)上下载过游戏，其中42%只玩过免费下载的XBLA游戏，28%下载过付费游戏。另外还有30%的X360用户从未下载，甚至不知道何为XBLA。看来微软费尽心力打造的这项服务还有待加强。

任天堂围剿墨西哥

任天堂最近与墨西哥有关部门在西部城市瓜达拉哈拉展开了一次盗版围剿行动，共查处了12家违法营业者，没收了1.5万张盗版游戏，其中4500张为Wii的盗版游戏。任天堂表示，墨西哥是任天堂在南美最大的市场，但盗版游戏十分严重。目前任天堂已经通过与各国政府的合作没收了超过10万张的Wii盗版游戏。去年盗版游戏使任天堂损失了7.62亿美元。

诺基亚再挺N-Gage

诺基亚最近宣布将会再度支持早已惨败的N-Gage业务，新的N-Gage服务将于11月推出，N73/N81/N81 8GB/N93/N93i/N95/N95 8GB等机型届时将会预载N-Gage游戏，并且用户可以上网下载N-Gage游戏。用户一旦安装了N-Gage服务软件后，就可以免费下载任何兼容游戏的试玩版，而完整版的游戏需要支付6到10欧元，可以用信用卡付费，也可以用话费支付。这些游戏中也包括《模拟人生2：宠物》、《FIFA 08》、《古惑狼》等大作。



植松伸夫"不可饶恕"

坂口博信等著名制作人合资成立的AQ Interactive(注)公司日前宣布将会在PSP上推出一款解谜AVG新作《不可饶恕》(暂名)本作由开发了《弟切草》、《恐怖惊魂夜》等名作的麻野一哉担任高级制作人，而音乐制作则是"《最终幻想》系列"御用王牌音乐人植松伸夫。本作的特点是采用竖握PSP的方式进行游戏，使用类比摇杆进行搜索、拍照、跟踪可疑人物。本作将于11月15日发售。

微软又出质量问题

微软于8月23日确认，关于X360赛车方向盘冒烟的报道是确有其事，微软已经收到50多例此类投诉。微软表示，问题在于方向盘的机械故障，所有用户均可将方向盘寄给微软免费维修或翻新。微软表示问题主要在于该方向盘使用直流或交流电供电的时候，其中的某个元件就会过热，但是如果使用电池就没有问题。

软件 PS3立体成像技术营造虚拟世界



日本三菱公司于8月23日演示了一种立体成像技术，这种技术与普通的立体电影的不同之处在于：它可以将普通的二维的电影实时转化为三维成像的电影。三菱以蓝光播放器为演示，让普通的电影瞬间呈现出了具有立体感的视觉效果。三菱表示，该技术在2008年初就会应用到蓝光播放器中，而更加令人关注的是，三菱表示他们正在与"某游戏机公司"谈判，准备把该技术使用到该游戏机中。虽然三菱并没有指明，但目前PS3是惟一搭载了蓝光的游戏机，因此三菱所说的应该就是PS3。如果谈判成功，不用多久玩家或许就可以真正畅游于PS3的立体游戏世界之中。

特报 派拉蒙倒戈，光碟大战出现重大转折

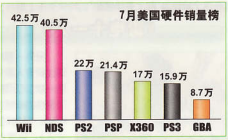
纠缠了数年的HD-DVD与蓝光阵营之战正朝着越来越有利于蓝光的方向发展，然而就在蓝光的销量遥遥领先于HD-DVD之际，次世代光碟格式之争再次出现重大转折。派拉蒙与梦工厂动画公司于8月20日宣布，今后他们将放弃蓝光，仅支持HD-DVD格式。



作为好莱坞七大电影公司之一，派拉蒙的《古墓丽影》、《变形金刚》等都是强有力的作品；而梦工厂动画是从梦工厂电影公司独立出来的动画电影制作部，后来被派拉蒙的母公司维亚康姆收购，因此这次派拉蒙和梦工厂动画同时投入HD-DVD阵营，主要都是因为维亚康姆的战略决定，二者的差距再度缩小，这场旷日持久的次世代光碟格式大战再次变得扑朔迷离。

特报 PS3降价效应不足，销量仍垫底

8月23日，市调公司NPD Group发布了7月份美国游戏市场的统计报告。由于索尼在7月份将60GB版PS3的价格下调了100美元，因此人们对于降价后PS3的销售情况非常关注，当月的市场统计报告十分受人关注。在报告发布之前，分析家纷纷预测PS3该月销量将会超过X360。但从NPD的数据来看，PS3降价的效果不算太明显，其主要原因可能是因为60GB版本PS3即将退出市场，因此供应量并不是很大。



NPD的数据指出，7月份PS3在美国的销量仍然比X360低，不过差距没有过去那么大。比较令人意外的是，Wii的销量不仅超过了PS3和X360的总合，更是超越了NDS，成为当月美国最畅销的主机。7月份美国游戏市场总销售额达到了9.255亿美元，同比提高37%；其中硬件销售额为3.808亿美元，同比提高77%；配件销售额为1.254亿美元，软件销售额为4.199亿美元，同比提高10%。

10月美国游戏销量榜

排名	游戏名	主机	发行商	销量
1	NCAA Football 08	X360	EA	39.7万
2	吉他英雄：80年代摇滚	PS2	Activision	33.9万
3	Wii Play	Wii	Nintendo	27.8万
4	NCAA Football 08	PS2	EA	23.6万
5	马里奥聚会8	Wii	Nintendo	17.7万
6	NCAA Football 08	PS3	EA	15.6万
7	口袋妖怪 钻石	NDS	Nintendo	14.4万
8	变形金刚	PS2	Activision	14.3万
9	吉他英雄II	PS2	Activision	13.8万
10	吉他英雄II	X360	Activision	10.8万

NPD的分析家Anita Frazier说："按照现在的速度，今年业界总销售额将会达到160～180亿美元。"这将会是美国游戏业的一个惊人新记录，其市场规模比五年前几乎翻了一番。

不过PS3虽然在美国仍然是于三大次世代主机中垫底，但是在加拿大终于是超越了X360。当月PS3在加拿大卖出了1.5万台，超过了X360的1.3万台，不过二者的总合仍然不及Wii。加拿大当月市场规模达到了7890万美元，同比提高62%。

小贴士 TIPS AQ Interactive：由前世嘉社长中山隼雄筹资创立，坂口博信等都是重要股东。该公司成立于2005年10月1日，为Artoon、Cavia和Feel Plus等发行游戏，坂口博信新作《Cry On》也将由该公司发行。

软件 美国国土安全部开发游戏

美国政府参与游戏开发已经不是什么新鲜事，美国军队就曾经开发了用于号召年轻人参军的军事游戏，《全能战士》(注)也被用于训练士兵的战术运用。现在美国国土安全部也在使用游戏技术防备恐怖袭击。《ABC News》于8月22日报道，去年美国国土安全部投资60万美元用于研发《Ground Truth》，这款游戏从去年10月开始投入开发，目的是让人们了解发生恐怖袭击或者自然灾害时的合理应对措施。



负责游戏开发的电脑科学专家Donna Djordjevich表示，她是以次世代游戏的标准来开发这部作品的，在Sandia国家实验室制作，南加州大学的毕业生参与了画面制作。Donna表示她本人是一个狂热的游戏迷，6岁就开始玩《超级马里奥兄弟》，因此她很想通过游戏文化让人们提高国土安全意识。《Ground Truth》是一款即时战略游戏，画面上有点像《模拟城市》，不过每局游戏只要20分钟。

软件 国产“合金弹头”式NDS新作公开

英国Lexicon Entertainment公司近日宣布将于2008年第一季度在欧洲推出NDS新作《07突击队》(07 Commando)，这款游戏的开发商是位于中国上海的Mana Computer Software，是一款以《合金弹头》为灵感的2D动作射击游戏。

在《07突击队》中，玩家扮演的是超级战士“暴风”，目标是消灭试图用大规模杀伤性武器统治世界的邪恶组织“响尾蛇”。虽然只是一款2D游戏，但是本作会融入动态天气效果，让场景充满变化。暴风有丰富而各具特性的武器可以使用，而通过在游戏中得到的道具，还可以对武器和暴风的能力进行强化。战斗中还将充分考虑战略性，暴风有各种躲避敌人攻击的特殊动作，针对不同BOSS的战略搭配将是制胜的关键。



◀典型的“合金弹头”式画面和战斗风格。

特报 任天堂股价“超重”，市值超索尼2万亿

8月29日，由于日元汇率的小幅变动，任天堂在大阪证券交易所的股价当即暴跌5.4%。这是任天堂股价少有的大幅下挫，今年以来，该公司股价已经上升了将近65%。

任天堂有70%的营业收入来自海外，而日元汇率的变动意味着产品出口价格的变动，自然会影响整体业绩。不过当天日元对美元的汇率仅仅从114.12小幅上升到114.27，这么小的波动为何能够造成任天堂股价如此大幅度的震荡？JP摩根的一位分析家认为，任天堂的股票存在“超重”的情况，即以任天堂的盈利情况来衡量，该公司的股价已经远高于应有的正常价格，出现了较为危险的过热局面。



自2005年以来，任天堂股票持续上涨，进入2006年后，由于NDS的爆炸性成功，任天堂股价上涨速度随之暴增，2006年底Wii发售后进一步加快了任天堂股价的上涨趋势。截至8月31日，任天堂市值已经达到7.6万亿日元，比整个索尼集团还要高2万亿日元！

小贴士 TIPS 全能战士：原名为《Full Spectrum Warrior》，是几款即时战略战术游戏，由Pandemic公司制作，美国军队提供了援助。该作于2004年6月1日在Xbox上推出，后来移植到PC和PS2上。

新闻短波

PSP《生化危机》大请愿

专门提供给人们用于联名请愿的网站petitiononline.com最近出现了PSP版《生化危机》的请愿，发起者在致Capcom的声明中说：“看看《生化危机》游戏在PS系主机上的历史吧，我们可以向您保证，这款游戏将会获得成功。”至截稿前，已经有将近2.5万人参与联名请愿，面对玩家如此的激情，或许Capcom真会认真地为PSP贴身打造一款《生化危机》新作，毕竟之前他们已经通过“《怪物猎人》系列”尝到了甜头。

《战鹰》中文版

SCEH宣布将于9月7日在PLAYSTATION Store中提供秋季大作《战鹰》的中文版下载，售价未定。

欧版X360降价

在美版的X360多个版本相继降价之后，欧洲地区目前也已经跟进降价措施。微软英国分公司于8月24日将英国版X360豪华版正式降价到249英镑，降幅为30英镑。简装版X360降价到179英镑，降幅为20英镑。

市调新方式

THQ公司最近透露他们使用了全新的市场调查方式，为了了解玩家对其新作《前线：能源之战》的真实反应，他们使用了EmSense公司的新技术，用一种戴在头上的设备测量人们玩游戏时的脑电波变化情况、心跳率以及出汗反应，用该设备侦测到的数据与一套数据统计模型结合，可以了解哪些是游戏的兴奋点，哪些地方存在不足，从而对游戏进行改良。比起直接向玩家询问，这种技术可以更好地了解一些细节上的问题。EmSense是一家成立于2004年的公司，目前正在努力将他们的技术和设备推广到游戏和广告业。



《光环3》首发目标

上期本刊曾报道微软宣布截至8月9日，《光环3》仅在北美的订购量就已经超过了100万套，速度上比系列前作《光环2》更快。由于《光环3》的售价也比《光环2》高，因此微软预计该作将会突破《光环2》首日1.25亿美元的销售记录，目标是实现单日销售额1.55亿美元的新记录，从而超越《蜘蛛侠3》首周末1.51亿美元的票房记录，成为有史以来首日营业额最高的娱乐产品。

Wii英国创记录

英国任天堂宣布，Wii已经成为英国有史以来最畅销的家用机，目前销量已经超过100万台。Wii只用了38周就已经在英国突破百万销量，PS2用了50周，X360用了60周。据英国市调公司Chart Track的数据，Wii拥有英国68%的家用机市场份额，而NDS拥有86%的掌机市场份额。英国任天堂发言人Yarnton说：“Wii能够在传统的销售淡季获得势不可挡的庞大需求量，这显然是能够取得这一突破性成就的主要原因。”Yarnton表示，在未来的几个月里，Wii和NDS仍将是游戏市场扩张的主要动力。

业界声音

PlayStation与索爱产品的结合是我们一直都在考虑的问题，不过现阶段恕我无法透露更多详情。或许在圣诞节前我们会有所行动，当然，我无法明确保证究竟是在哪一年的圣诞节之前。

——索爱欧洲分公司的Peter Ahnegard最近表示，索爱确实在考虑推出PS手机，但尚需时日。

第三方开发商们可以成立外包业务的开发公司，我敢说，在未来5年内，你完全可以靠制作PS2游戏成为亿万富翁。

——SCEE总裁David Reeves日前表示，索尼仍然会全力支持PS2业务，PS2仍然有很大的潜力可以挖掘，他甚至鼓励开发商在制作PS3游戏的同时也推出PS2版。Reeves表示，当初人们就是因为过于匆忙地全面投入PS2，以至于错过了PS遗留下来的大量利润空间。

从本质上来说跨平台传闻是件好事，因为当哪天人们不再询问这个问题时，那就意味着他们可能已经不再对你制作的游戏感兴趣了。所以我还是很高兴看到玩家们乐此不疲地讨论这些问题的，这证明他们还在关注着我们的作品。

——Konami最近在官网上放出了小岛秀夫与《刺客信条》制作人Jade Raymond的谈话节目录音，在谈到《潜龙谍影4》无穷无尽的跨平台传闻时，小岛秀夫这并没有正面回答，但他表示从制作人的角度来说，觉得只有一个平台会更好。

我们的全球制作室正在努力，将会和所有的第三方厂商共享我们的一部分核心技术，或是直接支持他们开发。

——索尼全球游戏制作室总裁Phil Harrison日前表示，第三方之所以优先开发X360游戏，是因为他们已有的技术和工具只能用来开发"PS3时代之前的游戏"，但随着索尼技术辅助的深入，这种局面将会得到改变。

我们现在每周都会获得Wii的发货，每周我们把产品摆上货架时，都觉得接下来销售速度肯定会慢下来。但是它从来没慢过，我真不知道那么大的需求量到底是哪来的。

——美国最大游戏零售商GameStop副主席Dan DeMatteo表示，Wii让他们上半年业绩大幅飙升。在截至8月4日的13个星期里，GameStop的利润从去年同期的320万美元提高到2180万美元。

软件 日本头号大作跳票！《DQIX》明年发售



今年年末原本是游戏业历史上大作阵容最强大的一次，但是自夏季以来，多款顶尖大作相继跳票。继《潜龙谍影4》、《横行霸道IV》等巨作之后，日本的头号大作也宣布延期。8月27日，Square Enix宣布原定于年内发售的日本国民级RPG大作《勇者斗恶龙IX》将会延期到2008年发售，具体时间未明。



©SQUARE ENIX



©SQUARE ENIX

Square Enix表示，此次延期的主要原因是要提高游戏品质。今年年初，Square Enix曾经因为玩家的强烈反响而将《勇者斗恶龙IX》从动作RPG改回传统的回合制RPG，这可能是延期的主要原因之一。此外，Square Enix将从冬季起陆续推出《勇者斗恶龙》4～6代的NDS重制版，《勇者斗恶龙IX》的延期也是为了给这些游戏让路。Square Enix的财政年度将于2008年3月31日结束，为了保证财年业绩，《勇者斗恶龙IX》应该会在此之前发售。

软件 3款新作公开！PS3摄像头潜力超越Wii？

PS3专用摄像头"PLAYSTATION Eye"是EyeToy（注）技术的进化，将会随着卡片对战游戏《审判之眼》推出，而在这款游戏之外，SCEE最近又公开了3款对应PLAYSTATION Eye的新作，分别是：《Operation Creature Feature》、《The Trials of Topoq》与《Aqua Vita》，他们都可以让玩家通过体感的方式进行游戏操作。SCE方面表示，目前他们正在开发很多利用PS3摄像头的游戏，这些游戏将会创造很多新奇有趣的玩法，他们相信这种技术比Wii的手柄更有潜力！



《Aqua Vita》

《Operation Creature Feature》：玩家的目标是引导各种形状古怪的小生物通过障碍，抵达目的地。通过摄像头，玩家的身影会出现在画面中，可以直接把小怪物们捧起来，或者提起来，使其通过弯曲狭窄的通道，躲避火焰等障碍物。

《The Trials of Topoq》：目标是引导圆球从高耸入天的高塔上逐层滚下，抵达目的地。玩家可以用自己的身影控制地板的凹凸，从而引导圆球的滚动，并且还可以用各种机关突破障碍。



《Operation Creature Feature》



《The Trials of Topoq》

《Aqua Vita》：一款互动水族箱游戏，让玩家的电视化身为1080p的高清水族箱，玩家可以挥手拨动水面，或者惊动鱼群。

软件 回归原点，NDS《银河战士：恐惧》即将公开



◀回归2D的《银河战士：零点任务》获得了较高的评价。

一直以来都有传闻说任天堂将会在NDS上推出一款回归系列本源的2D版《银河战士：恐惧》（Metroid Dread），但是任天堂从来没有公开、确认或者讨论过该作的细节。据美国IGN网站报道，在Wii版的《银河战士3》中暗藏《银河战士：恐惧》的消息。IGN的编辑在游戏中偶然发现萨姆斯·阿朗的护目镜中出现了这样一条信息："试验状态报告更新：银河战士项目'恐惧'目前已经接近最后完成阶段。"

通过隐藏要素的方式透露新作情报实在是非常罕见的方式，到底是确有其事还是任天堂开的玩笑，目前我们还无法确定，不过任天堂毕竟曾在2004年推出了一款《银河战士：零点任务》，并获得好评，为其推出续作可说是合情合理。

小贴士 TIPS EyeToy：使用摄像头捕捉人物动作的独特技术，会侦测动作、颜色和声音，从而与游戏产生互动。该产品的摄像头原本由罗技生产，后来改为南太公司生产。

写在前面 GOUKI

2007年8月11日，一年一度的“斗剧”拉开序幕，我们对这项世界性的格斗游戏赛事自然是十分地关注。不过，这种关注更多的是一种看热闹的成分，就好像看现在的英超，曼城队的“中国太阳”孙继海能上场固然好，但是最吸引人的还是切尔西、曼联、阿森纳、利物浦等强队之间的激烈碰撞。经过数年来“斗剧”的洗礼，我们已经明白了在世界格斗游戏竞技领域自己所处的位置。从2003年第一位中国选手踏上“斗剧”的征程至今已是第5个年头，中国选手真的只能是“斗剧”的匆匆过客吗？历史向我们表明，任何大事件的缘起都是因为强者的诞生，而“斗剧'07”就诞生了一位令我们自豪的中国选手，那就是《KOF98》项目的冠军曾卓君。这样的一个冠军级玩家，他的游戏生活是什么样的呢？带着这样的好奇，我尝试着联系了参加了“斗剧'07”的朋友，向他询问了一下曾卓君的具体情况——“高中生？”“单手玩《KOF》？”一个接一个的意外让我吃惊，于是，“访问中国的第一个斗剧冠军”的念头由此产生。感谢上海“游天堂”在这次访问中的大力协助，感谢热爱并关注街机游戏的人们，让我们共同期待中国格斗游戏竞技的明天会更好。

斗剧简介

闘劇'07

SUPER BATTLE OPERA

THE 5th ARC ADIA CUP TOURNAMENT

斗剧，全称“斗剧 —SUPER BATTLE OPERA—”，是由日本著名街机游戏杂志《月刊ARCADIA》主办的多种类街机格斗游戏大赛。由于街机格斗游戏在日本以外地区的流行，“斗剧”还设立了海外预选名额，从而成为世界性的街机格斗游戏大赛。

被逼出来的天才格斗家

独家专访“斗剧'07”《KOF98》项目冠军 曾卓君



“小孩”曾卓君

年龄	18	职业	学生

“小孩”比赛战绩一览

2002年	广州《KOF2000》冠军
2004年	深圳《KOF2002》冠军
2004年	北京《KOF2002》冠军
2006年	广州《KOF97》冠军／《KOF98》亚军
2007年	上海《KOF98》冠军
2007年	北京《KOF98》冠军
2007年	日本斗剧《KOF98》冠军

或许在很多人眼里，游戏玩的好的人通常都是不务正业，不过曾卓君是一个学习游戏两不误的人，学习成绩也可以算得上出类拔萃。他所在的学校也对于他参加国际性游戏大赛，能够为国争光一直非常支持，曾卓君也不负众望，每次都以冠军头衔来回报学校和家人对他的信赖和支持。

以下访谈，记者简称“记”，曾卓君简称“曾”

记：关于你的外号“小孩”的来历，就是因为年纪小吗？

曾：因为比较小的时候赢了比赛，别人又不知道我的名字，就叫我“小孩”，后来这个外号就一直沿用下来了。

记：那么你第一次参加《KOF》比赛是什么时候？最后拿到了什么名次？

曾：我在12岁的时候曾经参加过一次《KOF2000》的比赛，冠军。

记：真厉害，第一次参加比赛就是冠军。

曾：过奖了。

记：在“TGB”以及“上海斗剧预选”上我看到你有过单手迎战，而且还能和各路高手不分上下甚至略占优势，在一般人眼里这是无法想象的，你是怎么做到的？

曾：有时候赢的多了就会想换个方式玩玩，最早是选用“3问号”，后来就想到了用单手，一开始也很不习惯，但是打多了就渐渐熟练了。

记：这或许也和天赋有关吧，因为你单手实在太可怕了，一些入门者两只手也不一定能打出的连招，比如说八神百合折接蹲轻拳接屑风，然后重拳梦弹八稚女，你居然一只手可以不失误。

曾：还是要多练习吧，有了手感之后就好了。

记：在连续获得2007年的“TGB07”、“DNA2”、“斗剧'07”这3个很有份量的冠军之后，你有什么感想？

曾：首先我很庆幸这次能够包揽全部冠军，但是如果没有各方面的支持，我也没有机会站到各个舞台之上，也不会有勇气拼搏到最后。所以，我感谢所有支持我的人。

记：“TGB07”和“DNA2”上你都是比较顺利地获得冠军，而“斗剧”上则经历了2场恶战，在形势大不利的情况下你当时是怎么想的？

曾：我想既然已经来到了日本，那就没有输的理由，形势再不利我也要坚持信念。而且，8强赛开始之前，我就说过自己来日本就是要拿冠军的。说过的话不能收回，所以落后的局面下，我告诉自己绝对不可以放弃，我要捉住对方每个细小的破绽，并令自己没有失误，这样，我的机会迟早会来。

记：那么在这3次比赛中，哪些玩家和比赛场次给你留下了比较深刻的印象？

曾：“TGB07”和“DNA2”基本还是决赛对“大口”，另外“TGB07”上对日本玩家キャップ印象比较深刻，他的《KOF02》非常强。“斗剧”上还是对程龙，因为是第一次在正式的《KOF98》比赛上和他交锋，他是中国传奇式的玩家，我一直都很期待能和他在正式比赛上一决高下。

记：这次“斗剧'07”上与“台湾杨”的那次经典对决呢？（编注：详见本期“自由谈”P110）

曾：在“TGB07”上我也和他打过，这次打成这样我还是很意外的。

记：这一次你终于和程龙交手了，你先前也说过，他在国内是传奇式的玩家。

曾：我一直都非常期待能够和程龙交手，这次难得能在“斗剧”决赛上相遇并战胜他，这场比赛我会永远记得的。

记：在日本是否和当地玩家有其他游戏上的交流？

曾：玩了《KOF2002》，因为在“TGB”上和キャップ认识了，所以这次还是和他打的比较多，总体上输赢差不多。另外还和一个据说比キャップ更强的人打了，一开始我赢的多，但是之后他开始赢的多了，我想应该是经验上有些差距。总的来说日本整体实力超强，如果他们以最强阵容出战“TGB07”的话，或许比赛会完全一边倒，更加没有悬念。

记：对于中日街机游戏水平的差别，你的看法是什么？

曾：中国只有《KOF》稍微强一点，而且也只在街机相对发达地区，并且是一些比较老的游戏。日本各个游戏都有很多的高手，在游戏内涵和整体环境上差了很多。

记：最后有个比较私人的问题，据说你的水平是你父亲逼出来的，他一天只给你几个游戏币，如果在一定时间内全部输完的话，回家就要揍你，这是真的吗？

曾：怎么说呢，有时候如果真的打的不好，我爸爸的确会教育我一下……只不过这个教育的方式么……

记：哦，我明白了，你在快要输的时候就想到输了回去要被爸爸教育，于是底力发动……

曾：有时候根本不用回去，当场就……当然，你要这么形容也行……

记：好吧，那就到这里吧，明年你就要高考了，预祝你高考取得好成绩。

曾：谢谢，我会努力的。



□斗剧'07的优胜冠军奖状。

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

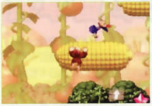
2007年8月13日～2007年8月19日

排名	游戏	资料	销量	平台
1	马里奥聚会8 マリオパーティ8	■Nintendo■2007年7月26日发售 ■ETC■5800日元■上周排位：2	◆本周 112724套 ◆累计 616352套	Wii
2	SD高达G世纪 交叉推进 SDガンダム Gジェネレーション クロスドライブ	■NBGI■2007年8月9日发售 ■SLG■4800日元■上周排位：1	◆本周 48321套 ◆累计 186038套	NDS

3 大金刚 丛林攀爬高手 NDS

ドンキーコング ジャングルクライマー

■Nintendo■2007年8月9日发售■ACT■4800日元■上周排位：4



游戏中每个关卡都使用NDS的上下屏纵向显示整个场景，而玩家则需要利用NDS的L和R键控制大金刚抓住旁边的物体，并在不断向上攀升的过程中消灭敌人或借助其他的物体到达终点。游戏的“联机模式”最大支持四人，并可以共享游戏数据进行对战。

本周：47 730套　累计：93 294套

排名	游戏	资料	销量	平台
4	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：8	◆本周 35430套 ◆累计 2029948套	Wii
5	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：10	◆本周 32939套 ◆累计 1599994套	Wii

6 加油我的家庭记帐簿 NDS

がんばる私の家计ダイアリー

■Nintendo■2007年7月12日发售■ETC■3800日元■上周排位：－



由于修正了初版计算错误的BUG，作为改良版的本作显然又成为了家庭主妇等消费群体的首选，今后仍然具有长期驻留榜单的潜力。除了基本的帐目关管理功能外，软件还为使用者准备了“借款提醒”、“利率计算”以及“日程安排”等实用功能。

本周：32 714套　累计：96 723套

排名	游戏	资料	销量	平台
7	J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛 Jリーグウイニングイレブン2007クラブチャンピオンシップ	■Konami■2007年8月2日发售 ■SPG■6980日元■上周排位：5	◆本周 32210套 ◆累计 227054套	PS2

8 塞尔达传说 幻影沙漏 NDS

ゼルダの传说 梦幻の砂时计

■Nintendo■2007年6月23日发售■A・RPG■4800日元■上周排位：9



操作的改变不仅让老玩家体验到了不同于以往的游戏感受，也让新接触本作的玩家对系列后续的发展充满了期待，而人气游戏搭配人气主机也是NDS上大多数长期热卖游戏的通性，相信在9月的游戏大潮来临前，本作还会一直保持在榜中前十的位置。

本周：31 897套　累计：753 986套

排名	游戏	资料	销量	平台
9	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：－	◆本周 29979套 ◆累计 5093049套	NDS
10	大众高尔夫5 みんなのGOLF5	■SCEJ■2007年7月26日发售 ■SPG■6980日元■上周排位：6	◆本周 28044套 ◆累计 277582套	PS3

眼看美好的暑假时光即将度过，日本的大多数游戏厂商也正式进入了TGS的“备战阶段”，所以日式游戏的集体缺席让本周的榜单再次延续了上周的走势。休闲及运动游戏仍然是本周的主打，其中再次回归的《新超级马里奥兄弟》也终于在日本本土达成了500万的销售目标，与目前仍然牢牢占据NDS游戏总销量第一的《口袋妖怪 钻石・珍珠》缩小了差距，当然大家也不要忘记今年即将推出的《超级马里奥 银河》哦。

2007年8月6日～2007年8月12日

1 SD高达G世纪 交叉推进 NDS

SDガンダム Gジェネレーション クロスドライブ

■NBGI■2007年8月9日发售■SLG■4800日元■上周排位：－



约120个任务、1500个名场面、500名角色、300台机体共同组成了这款“《SD高达G世纪》系列”中阵容最豪华的作品，新加入的“Cross Drive系统”需要将拥有特定关系的角色组成小队才能发动，尤其是4人组队发动时的场面特写相当具有魄力。

本周：137 717套　累计：137 717套

排名	游戏	资料	销量	平台
2	马里奥聚会8 Wマリオパーティ8	■Nintendo■2007年7月26日发售 ■ETC■5800日元■上周排位：2	◆本周 103889套 ◆累计 503628套	Wii

3 最终幻想XII 国际版 PS2

ファイナルファンタジーXIIインターナショナル ゾディアックジョブシステム

■Square Enix■2007年8月9日发售■RPG■6800日元■上周排位：－



虽然英文发音，日文字幕的设定让很多老玩家颇有微词，但加入经典的“黄道十二宫职业系统”后，游戏中的一系列变化还是体现出了制作公司的诚意。颇具挑战性的“Trial模式”以及突破后出现的“0经验成长模式”，想必又会成为达人玩家挑战极限的首选。

本周：45 869套　累计：45 869套

排名	游戏	资料	销量	平台
4	大金刚 丛林攀爬高手 ドンキーコング ジャングルクライマー	■Nintendo■2007年8月9日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：－	◆本周 45564套 ◆累计 45564套	NDS
5	J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛 Jリーグウイニングイレブン2007クラブチャンピオンシップ	■Konami■2007年8月2日发售 ■SPG■6980日元■上周排位：1	◆本周 45260套 ◆累计 194844套	PS2
6	大众高尔夫5 みんなのGOLF5	■SCEJ■2007年7月26日发售 ■SPG■6980日元■上周排位：3	◆本周 33066套 ◆累计 249538套	PS3

7 荒野兵器 交叉火力 PSP

ワイルドアームズ クロスファイア

■SCEJ■2007年8月9日发售■S・RPG■4800日元■上周排位：－



本作绝对不是一款简单地使用“《荒野兵器》系列”风格进行包装的传统战棋类游戏，17种个性鲜明的职业都凭借游戏中千变万化，甚至近乎苛刻的胜利条件表现得异常活跃，敌人的高AI也不会辜负玩家的期待，随时都能让人体会到“步步为营”的紧张与刺激。

本周：31 893套　累计：31 893套

排名	游戏	资料	销量	平台
8	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：6	◆本周 28211套 ◆累计 1994518套	Wii
9	塞尔达传说 幻影沙漏 ゼルダの传说 梦幻の砂时计	■Nintendo■2007年6月23日发售 ■A・RPG■4800日元■上周排位：5	◆本周 26989套 ◆累计 722089套	NDS
10	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：7	◆本周 26960套 ◆累计 1567055套	Wii

如果各位玩家还在为暑假中应该玩什么游戏而发愁，那么本周所推出的新作几乎都是消磨时间的上乘之作，加入全新职业系统的《最终幻想XII 国际版》仍然以丰富的隐藏要素为主打，而全新的原创作品《荒野兵器 交叉火力》则以难度占优，想把它们通关一遍并不是一件容易的事。另一个值得关注的现象则是第二、三名游戏间的销量差距已经达到一倍以上，更强调同乐性的游戏显然在放假期间更受青少年玩家的欢迎。

iQue游戏榜

总002期

发布日期 2007年9月1日

"iQue游戏榜"终于又和各位玩家见面了，本月两款新上市的游戏毫无意外地分别占据榜单的第一、三位，而根据神游公司透露，《神游马力欧DS》也是目前为止首周销售情况最好的行货DS游戏，这不但主要得益于不少玩家愿意购买正版加以收藏，马力欧的高知名度看来也获得了相当部分白领人士的青睐；而《极速F-ZERO未来赛车》则因为是iQue掌机上的第一款行货赛车游戏受到赛车迷们的关注。至于《耀西岛》本期依然稳居前三应该与暑假期间中小学生旺盛的消费力分不开吧。

友情提醒：当各位玩家拿到这期杂志时，上个月举办的"猜榜单 赢掌机"活动也应该进入了揭晓期，凡是参加活动的玩家赶快去活动网站(http://kids.ique.com)看看自己有没有得奖吧！(猜中前三位的玩家都可以获得一套正版软件，所有参与者都有机会抽取iDSL掌机大奖)



第1位 神游马力欧 DS　iQue DS　New

马力欧能够登上冠军宝座毫无悬念，相比之前推出的神游机版，新增的30个关卡和30颗星星无疑让游戏的收集乐趣成倍增长，总共150个关卡的挑战足够让你认真玩上一年！



第2位 耀西岛　iQue GAME BOY ADVANCE　↑

在目前掌机玩家已经纷纷向NDS或PSP平台转移的时期，一款GBA游戏能够获得如此的成绩自然也是让人非常欣慰了，可见耀西还是非常受小朋友欢迎的哦。



第3位 极速 F-ZERO 未来赛车　iQue PLAYER　New

掌机版的《F-ZERO赛车》仍然是以速度为卖点，如果与游戏中的电脑对战还不过瘾，拥有一条GBA通讯线还能轻松实现最多四人联机对战，还不赶快叫上好友一起出发?

排名	游戏名称	对应平台	走势
4	任天堂明星大乱斗	iQue PLAYER	↑
5	摸摸耀西 云中漫步	iQue DS	↑
6	马力欧卡丁车	iQue PLAYER	↓
7	塞尔达传说 时光之笛	iQue PLAYER	→
8	摸摸瓦力欧制造	iQue DS	↓
9	动物森林	iQue PLAYER	↓
10	罪与罚 地球的守护者	iQue PLAYER	→

注：榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。



2007日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2007年1月1日　HARDWARE >>>

名次	机种	总销量	8月13日～8月19日	8月6日～8月12日
1	NDSL	4 637 361台	153 819台	147 025台
2	Wii	2 398 584台	73 938台	65 120台
3	PSP	1 252 322台	33 715台	32 147台
4	PS3	586 471台	21 720台	21 321台
5	PS2	472 672台	15 240台	12 545台
6	X360	147 458台	2 445台	2 112台
7	GBM	21 441台	418台	366台
8	GBA SP	19 237台	212台	138台
9	NGC	8 734台	145台	131台
10	NDS	2 491台	15台	180台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国GAMES游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作　把握游戏流行趋势

统计日期 2007年8月5日～8月11日

排名	游戏	资料	销量	平台
1	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■Nintendo ■2007年4月22日发售 ■RPG ■上周排位：4	◆本周 88436套 ◆累计 3494515套	NDS
2	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo ■2006年11月19日发售 ■SPG ■上周排位：3	◆本周 86469套 ◆累计 4152920套	Wii
3	马里奥足球 激情四射 Mario Strikers Charged	■Nintendo ■2007年7月30日发售 ■SPG ■上周排位：1	◆本周 68203套 ◆累计 188916套	Wii
4	第一次的Wii Wii Play	■Nintendo ■2007年2月12日发售 ■ETC ■上周排位：5	◆本周 58513套 ◆累计 1873185套	Wii
5	吉他英雄 80年代摇滚再现 Guitar Hero Encore Rocks the 80s	■Activision ■2007年7月24日发售 ■MUG ■上周排位：2	◆本周 57491套 ◆累计 497308套	PS2



6 流星洛克人 天马·雄狮·飞龙　NDS

Megaman Star Force

■Capcom ■2007年8月7日发售■ACT ■上周排位：－

虽然距离本作的日版发售已经有一段时间，但是欧美玩家对系列的热爱并没有因为等待而有所减退。游戏画面采用特殊的视点更强调纵深的感觉，而通过更换不同形态进行战斗的方式虽然很有新意，但却在一定程度上限制了玩家的发挥，直接导致游戏的策略性有所下降。

本周：48 794套　累计：48 794套

排名	游戏	资料	销量	平台
7	吉他英雄II Guitar Hero II	■RedOctane ■2007年4月3日发售 ■MUG ■上周排位：7	◆本周 40745套 ◆累计 2941521套	PS2
8	马里奥聚会8 Mario Party 8	■Nintendo ■2007年5月29日发售 ■ETC ■上周排位：8	◆本周 37303套 ◆累计 953151套	Wii
9	任天狗 Nintendogs	■Nintendo ■2005年8月22日发售 ■SLG ■上周排位：－	◆本周 35889套 ◆累计 5407476套	NDS
10	吉他英雄II Guitar Hero II	■RedOctane ■2007年4月3日发售 ■MUG ■上周排位：－	◆本周 29623套 ◆累计 1089400套	X360

统计日期 2007年8月12日～8月18日



1 麦登NFL08　X360

Madden NFL 08

■EA ■2007年8月14日发售■SPG ■上周排位：－

虽然系列一直都以每年一作的周期推出，但多平台的战略明显还是很对欧美玩家的胃口，光看本周的榜单就足以让人乍舌。本作最大的特点就是将看似复杂的操作变得更容易掌控，全新的特写画面在视觉上冲击力十足，而新增的众多比赛项目也是吸引玩家尝试的主要原因。

本周：889 072套　累计：889 072套

排名	游戏	资料	销量	平台
2	麦登NFL08 Madden NFL 08	■EA ■2007年8月14日发售 ■SPG ■上周排位：－	◆本周 546403套 ◆累计 546403套	PS2
3	麦登NFL08 Madden NFL 08	■EA ■2007年8月14日发售 ■SPG ■上周排位：－	◆本周 204025套 ◆累计 204025套	PS3
4	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo ■2006年11月19日发售 ■SPG ■上周排位：2	◆本周 89280套 ◆累计 4242200套	Wii
5	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■Nintendo ■2007年4月22日发售 ■RPG ■上周排位：1	◆本周 87001套 ◆累计 3581516套	NDS
6	第一次的Wii Wii Play	■Nintendo ■2007年2月12日发售 ■ETC ■上周排位：4	◆本周 59006套 ◆累计 1932191套	Wii
7	麦登NFL08 Madden NFL 08	■EA ■2007年8月14日发售 ■SPG ■上周排位：－	◆本周 57247套 ◆累计 57247套	Wii
8	麦登NFL08 Madden NFL 08	■EA ■2007年8月14日发售 ■SPG ■上周排位：－	◆本周 56841套 ◆累计 56841套	XBOX
9	女神异闻录 PERSONA3 Nintendogs	■Atlus ■2007年8月14日发售 ■RPG ■上周排位：－	◆本周 47891套 ◆累计 47891套	PS2
10	马里奥足球 激情四射 Mario Strikers Charged	■Nintendo ■2007年7月30日发售 ■SPG ■上周排位：3	◆本周 44601套 ◆累计 233517套	Wii

CRISIS CORE FINAL FANTASY Ⅶ



当各位玩家拿到本期杂志后再过不久应该就能玩到这款游戏了，从这个游戏公布以来差不多已经等了一年多了，作为PSP的绝对大作我们有理由相信这款游戏不会让我们失望的。作为《最终幻想VII》系列作品中的一款重量级游戏，本作的意义非凡，它不仅会告诉我们克劳德的过去，甚至还有更加深层次的东西等待我们去挖掘——扎克斯的过去、萨菲罗斯的过去、杰涅西斯的秘密……这些东西足以吸引很多玩家为之狂热了。从目前公布的情报看，游戏的战斗很有新意，相信到时候值得研究的地方会有很多。

文 邪魔天使 美编 NINA

危机之源 －最终幻想VII－	Square Enix	A・RPG
PSP CRISIS CORE —FINAL FANTASY Ⅶ —		日版
预定 2007 年 9 月 13 日	1人	5800 日元
对应周边未定		对应玩家年龄：12 岁以上



进化的战斗系统

本作虽然是A・RPG，但战斗主要还是靠输入指令来下达命令。在输入指令后到实际发动需要一定时间，这种真实时间性的高速战斗会给玩家带来新的感受。基本攻击是用剑砍，而根据情况会用到闪避、防御等指令，另外在装备了魔晶石的情况下还能使用魔法。

数字脑波



本作的战斗是在地图上直接进行的，即遇敌立刻开打，不会切入战斗画面。在画面的左上角显示的是“数字脑波（以下称为DMW）”，而DMW则是让战斗发生各种变化的根源所在。其概念为将记忆和思维转化为力量，让士兵的能力系统化，当然，可能听起来有些复杂，不过这只是游戏设定，实际游戏时与玩家并没太大的关系。





魔晶石



魔晶石想必大家都很熟悉了，本作中依旧可以通过装备魔晶石习得魔法和技能。扎克斯能够装备的魔晶石的数量和种类会随着游戏的进行而增加，而我们也可以通过使用魔晶石使其成长，从而获得魔法和技能威力上升等效果。

▲▶魔晶石的种类很多，除了魔法还有些直接攻击的技巧。



©2007 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

战斗要点

战斗指令

游戏中是利用L、R键来切换指令菜单的，最左边的剑形标记是攻击，最右边的口袋是表示使用道具，中间五颜六色的是魔晶石，主要用于使用各种魔法。



▲既然是A·RPG，那么指令的切换应该比较频繁，而魔法的使用也要看准时机。

4种槽



▲用剧情来解释SP就是：SP是士兵的力量之源，是魔晃的储存量。

在画面上会显示4种槽，HP、MP分别代表体力和魔法，AP是防御、回避等动作需要消耗的，SP是让轮盘回转所需要的数值，当SP为0时轮盘就会停止，此时就拿不到附加奖励了。而利用轮盘带来的奖励不同战斗的难度也会发生相应的变化，从这一点来看SP是个很重要的数据。

3个轮盘

在战斗画面的左上方有3个图标，从左到右分别用黄、红、蓝三条线与HP、MP、AP连在了一起，三个图标是不停旋转的，就像老虎机那样。当图标停止时，显示的那个角色就会给予相应的状态奖励效果。而当满足一定条件时在画面中央就会出现一个大的轮盘，此时如果停在了特定的角色的话就会使出威力强大的特殊技。



▲左上的轮盘会自动转动和停止，并不是玩家自己按。轮盘会给角色带来特殊效果，比如增加HP、随意使用AP等。

靠记忆发动的极限技

我们知道在战斗中画面的左上方有三个轮盘在转动，这是与扎克斯的精神相联动的系统——数据脑波。根据轮盘停下来所显示的人物头像和数字可以发动各种各样的效果，既有强力的极限技也有升级的机会。数据脑波的随机性比较大，所以这也让战斗充满了更多的变数和惊喜，也让战斗更加刺激。

极限技“八刀一闪”



◀在确认发动的状态下会出现回忆起萨菲罗斯的情景。



▶极限技威力的等级受数字的影响。







安吉尔·修雷 Angeal Hewley

扎克斯的搭档，等级1st的神罗战士，与同是1st的萨菲罗斯和杰涅西斯关系非常好。虽然总是背着一把巨剑，但事实上他很少使用。

扎克斯·费尔 Zack Fair

因崇拜萨菲罗斯而成为神罗士兵的青年，现在的等级是“2nd”，为了成为最强的“1st”而不停通过完成任务来证明自己。性格开朗，充满活力。

此前相关报道 第一报 Tol.153 P28 第二报 Tol.154 P18-P19 第三报 Tol.170 P28-P29 第四报 Tol.176 P24-P25





◀杰涅西斯这个在本作中毫无疑问是个重要角色，不知道和《地狱犬的挽歌》是否有交集？



杰涅西斯 Genesis

所属1ST神罗士兵的一员，与安吉尔是从小长大的好友，但对英雄萨菲罗斯却抱着敌对的心理。在五台山的战斗中他消失在了炮火之中，但当他再次出现时却被神罗集团所通缉。杰涅西斯出现在萨菲罗斯的面前时他向萨菲罗斯展现了自己黑色的片翼。杰涅西斯经常引用自己喜欢的叙事诗《LOVELESS》中的经典语句，并且以其作为行动的理念。在《地狱犬的挽歌 －最终幻想Ⅶ－》中我们就可以看到他的身影。



交错的疑惑

在神罗集团中除了神罗士兵以外还有许多其他组织，它们独自活动，各自研究专属于自己的领域。虽然这些组织都处在同一战线上，但它们的活动都是独立的，因此这些组织之间也存在着各自的想法和冲突，特别是研究院，他们很多人独善其身，不与其他人交流，可以说是这些组织中最闭塞也是最神秘的存在。



◀与杰涅西斯一起行动的霍兰达，两人应该是互相利用的关系。



▶霍兰达知道只有极少数上级人物才知道的杰诺瓦细胞的情况，那么他离开神罗的理由是什么？

另一名科学家——霍兰达



▲作为一名神罗集团研究院，霍兰达与宝条一样拥有研究员对未知领域疯狂的一面，不知道此时他说的完美的人是不是杰涅西斯。

神罗集团有许多针对未知力量和过去的遗物而进行研究的科学部门，虽然科学部门的成果是神罗集团所有部门最大的，但为了获取成果也会进行一些非人道的实验，而与杰涅西斯接触的科学家霍兰达也正是神罗集团科学部门的一员。现在他离开神罗的原因还不明，只知道他计划向神罗集团复仇，而从他知道杰诺瓦细胞这一高度机密的情况来看他的地位应该是高级学者。

将自己奉献给神罗背后的士兵们

本作的故事最大的看点就是巨大企业神罗集团内部那错综复杂的人物关系——扎克斯所属的神罗士兵部队、我们熟悉的塔克斯、担任神罗背后一些隐秘工作的两个组织、克劳德的过去，这些剧情无疑是吸引玩家最核心的部分。对隐藏的东西好奇是人类的天性，对于隐藏在这些战士身上的秘密更是让无数玩家为之着迷。







神罗集团的执行部队

神罗士兵

神罗集团的私人军队，每个士兵都有着很高的战斗力，依靠自身的实力来执行任务，根据能力差异分为1st～3rd。优秀的士兵甚至会有敌国人员前来劝诱，可见其战斗力是非常强悍的。



▲扎克斯从拉萨德那里接到寻找失踪的杰涅西斯的任务，但这个任务原本是给萨菲罗斯的。萨菲罗斯不去意味着什么？而他不去的理由又是什么呢？

悲剧的开幕

扎克斯与萨菲罗斯一起为了调查吸收星球能源的魔晃炉来到尼布尔海姆，对于两人而言这个任务并不难，所以一开始气氛还是比较轻快的。在尼布尔海姆他们遇到了担任导游的蒂珐，这个时候他们还不知道，这将是以后称为"尼布尔海姆悲剧"的开端。







▲▶也许是因为这是个轻松的任务，所以萨菲罗斯也比平时爱说话一些，他提到了自己的过去，而扎克斯似乎和蒂珐之前就认识。



◀即使有任务扎克斯还是会抽空给艾莉丝打电话。

性情大变的萨菲罗斯

在尼布尔海姆萨菲罗斯接触到了杰诺瓦并知道了自己出生的秘密，从此时开始他对人类、对整个星球产生了极深的恨意，萨菲罗斯的愤怒让他完全失控，开始对周围的士兵、村人痛下杀手，而最后他消失在了熊熊烈火之中。



▲调查完魔晃炉后扎克斯在外面碰到了蒂珐，而有个士兵为了保护蒂珐而被倒地，看来这个士兵应该就是克劳德了。



▲相信当年在PS版的《FF Ⅶ》里看到杰诺瓦时应该很震撼吧。



◀面对杰诺瓦萨菲罗斯的眼神变得像个孩子看到母亲时一样。



▲说出再会的约定的萨菲罗斯，想起他以后的样子，这个温柔的表情的确罕见。



Sephiroth

阶级为"1st"的最高级士兵，无论什么任务都能完美地完成，被人称为英雄。不会轻易向他人表露出自己的真实感情，也从不告诉别人关于自己的事，但在特殊的同伴同伴安吉尔、杰涅西斯以及扎克斯面前他会显出自己真实的一面。本作中会讲述萨菲罗斯从知道自己出生的秘密到他发狂的过程。

萨菲罗斯

! CHECK 尼布尔海姆悲剧

萨菲罗斯的觉醒、对扎克斯以及克劳德的人体实验，之后还发生了若干以后改变星球命运的事件。在这里萨菲罗斯知道了自己的身世，他毁灭了一切。尼布尔海姆悲剧是一切事件的开端，是整个故事的核心事件之一，在许多作品中都有描写，本作是以扎克斯的视点来看这个事件的，因此也会出现新的事实。



▲在《FF Ⅶ》里是以克劳德的视点出发的，在本作里也许会看到新的剧情。



▲现在要追捕曾经的好友，萨菲罗斯的心情非常复杂。

奥丁







召唤兽

本作中同样会有召唤兽登场，它们也是通过数据脑波出现。当图像凑齐2个时就有可能切换到召唤兽专用的轮盘，此时就是召唤的时机了。召唤兽被打倒后还可以召唤出来，另外，本作中还会有原创召唤兽登场。

伊夫里特





▲当轮盘上召唤兽的标志达到3个时就证明可以发动了。

神罗士兵的领导者

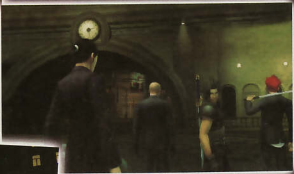
领导神罗士兵的拉萨德，本作出现的新角色，他并不直接参与战斗，但利用他聪慧明晰的头脑在后方进行指挥。





▲7年后神罗士兵成为了军队管辖的部队，但此时却是由并不是军队相关人士的拉萨德管理，而对此人的去向也非常引人注目。





◀ 有的时候塔克斯会协助神罗士兵执行任务。

负责隐秘工作的精英

塔克斯

直属神罗集团高层的特殊部队，担任情报收集、保护要人、潜入等工作，核心人物为西昂、雷诺、鲁德三人，其他成员在另外的作品中登过场，《FF Ⅶ》里面出现伊莉娜此时还不是塔克斯的成员，但从画面上我们可以看到一个新角色的背影。

▲一看这光亮的脑袋就知道这是鲁德，此时街道上出现了怪物，而塔克斯的成员也准备与神罗士兵并肩作战。



◀ 红发，手中的电棒，雷诺七年前就是这个样子了，而且他说话的习惯看来一直没改。《FF Ⅶ CC》讲述的是《FF Ⅶ》七年前的故事，我们可以看到那些熟悉的角色年轻时的样子。

战士的休憩

游戏中除了紧张的战斗还有许多服务玩家的镜头。接受到上级命令强制休假的扎克斯在科斯塔·德尔·索尔碰到了神罗特殊部队塔克斯成员西丝内，之后西昂和神秘士兵杰涅西斯拷贝版也接踵而至，看来扎克斯难得的休假就这样泡汤了。不过在休假的时候我们可以看到扎克斯和西丝内的泳装造型哦，看来游戏是男性玩家女性玩家两手抓啊。





▶在与西丝内的交谈中扎克斯了解到一些事情真相，那么西丝内到底知道些什么呢？







▲扎克斯在沙滩见到同是休假的西丝内，这样悠闲的情景难得一见。



最年轻的塔克斯成员　西丝内

塔克斯是巨大企业神罗集团所培养的从事机密任务的精锐部队，西丝内是塔克斯里年龄最小的成员，在接到调查杰内西斯拷贝版的任务后她与其他塔克斯成员来到了米德加尔特，在这里她遇到了扎克斯。虽然年纪最小，但她是凭借高超的潜力与实力加入塔克斯的，看来在她的身上还隐藏着不小的秘密。



▲西丝内的战斗方式利用投掷巨大手里剑进行攻击，她的攻击方式类似忍者，不知道和尤菲有什么关系。





▲在看到杰涅西斯拷贝的翅膀后让西丝内想起了小时候在孤儿院的日子，不知道这个坚强的少女背后有着怎样的故事。

▶克劳德想成为一名神罗士兵，但对于他的这一愿望却持反对态度。



克劳德·斯特莱夫
Cloud Strife

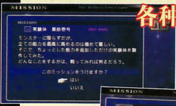


居住在乡下小镇尼布尔海姆的少年，梦想成为神罗集团集团精锐部队"神罗士兵"的一员而前往大都市米德加尔市，但是由于其实力原因并没有成为神罗士兵，只被配属到一般士兵的队伍。在本作中与主人公扎克斯一同执行任务，并成为了好朋友，由于克劳德自身性格自闭、表达能力差，所以很羡慕开朗爽快又有实力的扎克斯。

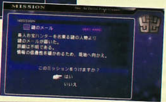


七年前的克劳德

各种各样的自由任务登场！



◀在接任务时我们可以看到任务的难度，任务的难度越高，获得的奖励自然也越好。



▶收到一封自称美人宝物猎人的神秘Email，但一说到宝物猎人，大家的第一反应一定是尤菲吧……

本作中除了主线剧情以为还准备了许多支线自由任务，接受并完成这些任务可以得到在本篇中无法入手的道具和魔晶石。另外，自由任务除了在神罗集团本部接受以外还可以从一些特定NPC那里接到。



PES2008也许不是革命性的 但肯定会是最完善的！

文 Gouki 美编 一刀



2008 职业进化足球 PRO EVOLUTION SOCCER

职业进化足球 2008	Konami	SPG
多机种 Pro Evolution Soccer 2008		欧版
预定 2007 年 10 月 26 日	支持网络对战	售价未定
对应机种为 PS3、X360		

8月31日对于很多人来说都只是一个很普通的日子，不过对于球迷来说，8月31日是这个夏天最重要的一个日期分隔符，8月31日午夜12点之后，欧洲足球转会市场将就此关闭，一切的转会传闻都将告一段落。而这个日子对于《PES2008》来说也有着特殊的意义，这一天是《PES2008》的"资料截稿日"，欧洲联赛各个队伍的最新阵容都忠实收录在这个秋天发售的《PES2008》里——小飞侠罗本转会皇家马德里 ？ 最后时刻切尔西的拉萨纳・迪亚拉转投阿森纳？《PES2008》都不会错过——Konami的态度似乎是在告诉我们，《PES2008》也许不是革命性的，但会是最完善的。

PES 2008 33项新要素新变化

"《WE》系列"发展至今，不是FANS，你真的很难看出系列作品到底有什么区别，就好像不玩《无双》的玩家可能会觉得《真・三国无双》哪一代看起来都差不多一样。的确，你期望每一代都有"质的飞越"是不现实的，因为每一代的变化都在细微之处，下面我们就将这些变化列举出来，各位FANS用心体会吧。

比赛的变更点

01 根据德国莱比锡游戏展的情报，X360版与PS3版的游戏内容以及画面相同。

02 比赛开始前有机会看到整个球场的航拍画面，球场的细节描绘更加细致。

03 回放时间更长，团队合作进球的全程也能够完全REPLAY，并且回放也可以保存下来。

04 死球时，球员会弯下腰拉袜子或者是整理球鞋，还会和队友商量点什么。

05 当球员体力透支时，球员头上的光标会变成红色，提醒玩家注意换人。

06 犯规后增加了裁判直接跑向球员出示黄牌的场面（不切换比赛镜头）。

07 增加了更多种类的球员与裁判理论的场面，球员之间的推搡情况也增加了。

08 不同裁判的判罚尺度差别进一步拉大，会出现误判的情况，特别是在对越位的判罚上。

09 假动作更加逼真，比如假射扣球的动作幅度变得更小更快，更有迷惑性。

10 "快速发出任意球"时不再有黑屏的画面切换，你会看到球员从地上迅速爬起来将球快速发出，更加真实。

11 当队友在非常好的空档时他会向你大声要球。

12 球员的刻画更加仔细，在比赛中可以看到长发的飘动，容貌也更加真实，表情非常丰富，在回放时你可以看到球员的眼睛是始终盯着球的。

13 奔跑时球衣的纹理会发生变化，会出现非常真实的褶皱，部分球员会将上衣拉出球裤。



◀ 像拉扯球衣这样的小动作在本作中也有细致的描写，虽然动作很隐蔽，但还是被镜头抓得个正着。



▶ 射入关键入球，兴奋的球员跑到场边与正在热身的替补球员热烈庆祝。



▲ 梅西的扣球动作，我们可以看到巴西队的场上队长5号吉尔伯托・席尔瓦的球衣是拉在外面的。



PES2008授权球队一览

虽然在球队资料授权方面和"《FIFA》系列"相比还差得很远，不过每一次新作的授权球队总数一直都在增加，让我们看看这一次有哪些实名授权球队登场吧（换而言之下面没有被列出的球队都是非授权球队）。

国家队：克罗地亚 | 捷克 | 英格兰 | 法国 | 希腊 | 爱尔兰 | 意大利 | 荷兰 | 葡萄牙 | 苏格兰 | 西班牙 | 瑞典 | 土耳其 | 科特迪瓦 | 加纳 | 阿根廷 | 巴西 | 澳大利亚 | 日本 | 韩国

俱乐部：法甲联赛 | 西甲联赛 | 意甲联赛 | 荷甲联赛 | （英格兰）纽卡斯尔联 | （英格兰）托特纳姆热刺 | （丹麦）哥本哈根 | （芬兰）赫尔辛基 | （希腊）奥林匹亚科斯 | （希腊）帕纳辛纳科斯 | （希腊）雅典AEK | （挪威）罗森博格 | （波兰）克拉科夫 | （葡萄牙）本菲卡 | （葡萄牙）波尔图 | （葡萄牙）里斯本竞技 | （德国）拜仁慕尼黑 | （巴西）国际 | （阿根廷）河床 | （乌克兰）基伏迪纳莫 | （比利时）安德莱赫特 | （比利时）布鲁日 | （俄罗斯）莫斯克斯巴达 | （俄罗斯）莫斯科火车头 | （克罗地亚）萨格勒布迪纳摩 | （瑞士）巴塞尔 | （苏格兰）凯尔特人 | （苏格兰）格拉斯哥流浪者 | （塞尔维亚）贝尔格莱德红星 | （瑞典）AIK索尔纳 | （瑞典）赫尔星堡 | （瑞典）哥德堡 | （瑞典）哈马比 | （土耳其）贝西克塔斯 | （土耳其）加拉塔萨雷 | （土耳其）费内巴切

©2007 Konami Digital Entertainment CO.,Ltd.



▶ 利用上传照片来原创球员！这真是一个非常棒的设定！这张图里为我们做示范的是游戏的制作人高塚新吾。

◀ 训练模式继续得到强化，终于有像这样的任意球训练模式了。







▲在暂停画面时可以看到教练在场边进行指挥的场面。

23 下雨时球衣会被打湿，近距离特写可以看到球员身上的汗渍。

24 在身体对抗时有拉扯球衣的动作，并且可以很清楚地看到球衣被拉变形的效果。

25 场边有教练席，还有比赛的第四官员以及替补球员，可以看到教练做比赛记录，给球队布置战术，替补球员热身等。

26 进球之后的庆祝动作中增加了与场边热身的替补球员的互动。

27 观战的球迷也是采用3D技术制作的，更加生动，可以很清楚地看到球迷拿着队旗或者球迷围巾晃动，还会制造人浪。

28 赛后的技术统计更加的详细，增加了在赛会比赛或者联赛中的统计项目，比如说最远距离的破门、上演帽子戏法的次数等等。

29 新的AI系统"Team vision"，能够让CPU迅速适应玩家的整体战术风格，并立即有针对性地做出调整，例如遇到喜欢边路进攻的球员就会花大力气在传中的防守上，遇到喜欢中路进攻的就会将重兵屯积在大禁区前沿，遇到对方状态特别好的前锋也会派多人协防。总的来说就是让玩家更难取得胜利。

14 射门动作更加真实合理，尽量避免出现超常规不合理的入球动作。

15 争顶头球的方式和动作更加多样化。

16 后卫球员在防守时更加有利，贴身紧逼很容易造成对方的丢球，在不得已的时候还可以做出粗野的防守动作阻止对手的前进；此外后卫球员还增加了在门前舍命堵枪眼的新动作。守门员的位置感更好，高水平守门员与一般守门员在水平上的差距也更加明显。

17 球员的惯性表现得更加真实，采用强移的方式不合理地取消惯性的做法在本作中可能会行不通。

18 游戏的物理引擎进一步加强，球在运行过程中会出现许多难以控制的折射或反射碰撞。

19 铲球更加凶狠，不同的球员铲球的方式和效果以及铲完球之后的起身速度都不同，会出现距离很长的滑铲。





▲曼联队的阵容，可以看到球队的人数上限是32人。不过这个阵容并不是最新的，特维斯还没来，索尔斯克亚也没有退役。



▲注意看德罗巴的扣球过人，这个动作是本作新增的，将球从身后扣向另一侧。

20 增加了多种带球、扣球的新动作。

21 主罚定位球排人墙时，可以自由设定人墙的人数，10个人排人墙也可以。

22 大幅强化的自定义编辑功能！（《WEX》甚至根本没有编辑功能）除了球员面容、球衣、球鞋、队旗等基本元素可以编辑之外，还增加了支持玩家上传照片到主机里原创球员的功能！这样就可以做出一个完全真实的自己，或者是某个没有真实面容的新球员了！

大师联赛的系统变更点

30 内置了59首歌曲作为背景音乐，玩家可以自己当DJ选歌作为菜单画面的背景音乐，这样在大师联赛的交涉期间再也不是一首单调的曲子来回循环播放了。



▲丢掉了重要的奖杯，亲爱的球迷，请别为我哭泣，让我们擦干眼泪，重头再来。

31 新增了许多场外的要素，使得在大师联赛中玩家俱乐部的"存在感"更强。

32 玩家可以给自己的俱乐部选择球迷歌，这样球迷就会在球赛现场齐声高唱。

33 球迷将在大师联赛中扮演重要角色，玩家球队的成绩好坏会影响球迷的支持力度，而球迷的支持力度会影响球队士气以及球队的评价，评价由A至D共4个级别，级别越高就说明越受欢迎，这样在签入明星球员时才有更大的成功机会。



▲给球迷签名等"亲民"举动会让球员的人气变高。

PS2版《PES2008》：也许是PS2上的最后一作

2002年世界杯时，PS2离我们似乎还很遥远，PS版的《WE2002》成为了PS上"最后的《WE》"；现在的情况就如同2002年，PS2版的《PES2008》会与次世代版本同时推出，但你并不能奢望从PS2版中获得与次世代版同样的感受。当然，PS2版的《PES2008》并不只是简单地将资料更新了事，新的俱乐部、新的球场以及新增的"世界巡回模式"（与《JWE2007》的同名模式相同）都是值得我们期待的，并且球员的动作也将在《JWE2007》的基础上做进一步的调整。



写在最后

虽然从去年的《WEX》开始，《WE》就已经进入了次世代，但对于挑剔的玩家来说，《WEX》更像是一个半成品，它让我们最后记住的，可能就是还算流畅的网络对战体验了。《PES2008》公布了，越来越多的细节表明《WEX》仅仅只是制作组的试水之作，先抢个沙发表个态，10月26日PS3、X360还有PS2版本同时发售的《PES2008》才是动真格儿的。这次不习惯X360手柄的玩家也多了一个选择，可以重新回到熟悉的PS系列手柄的操作环境中了。

小贴士： Konami近日宣布，美版与欧版将会统一名称为《PES》，此前北美地区采用的游戏名称是与日版一样的《Winning Eleven》，只有欧洲采用《Pro Evolution Soccer》作为标题。这就意味着以后只要是非日版的《WE》，统统都是《PES》。



打破常规的战棋类游戏 变化与融合的完美演绎

Mistwalker近两年可谓动作频频，除了为X360精心打造的日式RPG《蓝龙》在日本游戏市场为X360挽回了一些颜面外，即将推出的《失落的奥德赛》也将延续华丽的画面表现和出色的游戏系统。以下我们要为大家介绍的是一款该工作室今年内即将在NDS平台上推出的新形态战棋游戏，充实的过场CG和语音绝对颠覆了玩家对NDS游戏的普遍认识，而与坂口博信先生的近距离接触也一定会让我们了解到更多关于本作的信息。

ASH ARCHAIC SEALED HEAT
アルカイック シールド ヒート

文 晴天
美编 NINA

远古封印之焰	Nintendo/Mistwalker		S·RPG
NDS	アルカイックシールドヒート		日版
	预定 2007 年 10 月 4 日	1 人	5800 日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

ASH暗藏的玄机 Story

游戏最初公布时"ASH"代表的正是标题《远古封印之焰》(Archaic Sealed Heat)的缩写，但根据单词的发音我们还可以发现两个与剧情相关的引申含义：女主人公艾夏（アイシャ）和同伴灵魂的寄宿体"灰烬"（アッシュ）。游戏的剧情自然也从远古时代开始，大陆上多个国家依靠魔法和种族的力量一直处于胶着状态，而米利尼亚（ミリニア）王国则准备在公主艾夏17岁成人礼的同时举行王位继承仪式，但让人万万没有想到的是，仪式举行到一半却在空中出现了一条浑身缠绕着火焰的巨蟒（火炎蛇），伴随着从其口中喷出的熊熊烈火，整个王国顿时化为乌有。当这场浩劫的惟一幸存者艾夏醒过来时，无助的她看到眼前的惨状不仅潸然泪下，而就在此时，由于与眼泪产生了感应，之前死去的王国战士全都活了过来，但由于肉体已经不复存在，他们的灵魂只有寄宿在即将随风而逝的灰烬中，最后在生前的记忆和重生后所产生的莫名使命感的驱使下，他们决定跟随艾夏一起去寻找能够将身体恢复原样的方法，并解开封印在地下的古代之谜……



▲游戏的每个关卡间都有过场影片来交待剧情的发展，看来由坂口博信先生执笔的剧情肯定相当精彩。

视听的双重享受 Movie&Sound

为了秉承工作室打造高素质游戏的创作理念，穿插在本作中大量的过场影片和主线剧情全语音的设定相信是以前所有NDS玩家都没有体验过的，而且贴近写实风格的战斗画面也还原了人物原画中的神髓，绝对是能够让玩家充分投入的作品。



▲吉卡温亦敌亦友的举动很难让人猜测到他真实的想法。



◀空中的巨蟒喷出火焰将整个米利尼亚化为灰烬，配合烘托气氛的音乐一定非常震撼。



▲经过长途跋涉的艾夏来到了一个小村庄前，从山坡上俯瞰的感觉相当美妙，不知道接下来的剧情是否会峰回路转呢？

影响剧情的核心人物 Character

本作的人物设计一定也会吸引很多玩家的眼球，除了将主人公艾夏坚强与勇猛的个性表现得淋漓尽致外，数量繁多的"灰烬战士"也是各具特色，并且他们都是出自Mistwalker设计部门的皆叶英夫先生（曾担任过《最终幻想战略版》、《漂泊的故事》等经典作品的美工）之手，下面就让我们以插画的方式来看看六位在游戏中引导剧情走向的关键人物，究竟他们与艾夏之间存在着什么微妙的关系呢？一切的谜底都会在每场战役之后，一层层被玩家剥开。



作为王位继承人，拥有贵族的气质和坚强的内心，由于对"自己的眼泪能够唤醒灰烬战士"的原因并不清楚，所以决定踏上解开封印之谜的旅途。



背后的羽翼很容易看出她是被称为"森林之子"的妖精族人，拥有与各种生物交流并控制它们的能力，应该是解开很多谜题的关键人物。



艾夏的养父，同时也是米利尼亚国的摄政王，以灰烬战士的身分复活后一直跟随着艾夏，看来他应该隐瞒了一些不为人知的事情。



虽然手持大剑，但却是相当优秀的魔导士，由于无法理解萨姆尼尔西亚王国的政策而陷入彷徨，最后决定跟随艾夏等人去寻找正确的治国之道。

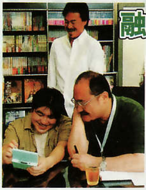


颇有男子气概的艾斯金国公主，和艾夏一样都因为火炎蛇而踏上了冒险的旅途，义无反顾的她能成为我方值得信赖的同伴吗？



生性冷酷，沉默寡言的神秘剑士，为了维持生计而加入了佣兵的行列，每次当其施展操纵多把宝剑的能力时总会让人感到不寒而栗。

©2007 NINTENDO/MISTWALKER



融合新感觉的战斗

Battle

如果说以上的种种还不能让你体会到本作的过人之处，那么融合多种类型游戏特色的战斗系统绝对会让整个游戏的过程妙趣横生，如何利用各种规则来消灭敌人，光是巧妙的思考方式就让人拍案叫绝。左图左下方的就是参与游戏制作的田中先生，不知道他们在游戏试玩版中看到了什么，连后面的坂口博信先生也笑得如此爽朗。

核心数值AP

因为是战棋游戏，所以作战单位的移动仍然是在方格间进行，而全新的AP值概念则和"《永无大陆》系列"类似，玩家无论是移动、攻击还是使用技能都会不断地消耗AP，归零后就会轮到敌人行动。为了保证战斗不仅仅是在重复一个单调的过程，游戏中同样存在"小队"的概念，玩家必须任命一位"小队长"率领两名同伴组成三人小队才能和敌人进行战斗，而诸如站位和阵型等增加策略性的要素也使战斗更加强调技巧的运用。



▲敌人同样也是以三人小队的形式行动，相信经过精密调整的AI一定不会让大家失望。

RPG式战斗

游戏中敌我双方接触就会切换到特殊的战斗画面，而整个过程都是选择指令来完成，有别于一般战棋游戏的是，敌我双方的交锋并不只是双方各自攻击一次就算完成，只要战斗开始就必须将敌人击败，否则就只能使用"逃跑"指令逃脱。这种融入RPG要素的战斗方式在同类游戏也是首次采用，将一次攻击的惯用思考方式放大为小战役式的多次连续思考，相信会让很多玩家爱不释手，不知道你是不是产生了跃跃欲试的想法了呢？



◀和敌人的战斗就像是RPG中的随机遇敌一样，投入的玩家都很容易忘记自己现在玩的其实是款战棋游戏。

并肩作战的同伴

Job

多彩的职业仍然是一款优秀战棋游戏所不可或缺的要素，而其中更让玩家痴迷的则是效果各异的职业技能，看来搭配小队成员也是一件非常有趣的事情，玩家大可以编制全肉搏型的小队牵制住前方的敌人，然后用全魔法型的小队在后方发动毁灭性打击。下面就让我们来看看初期的五种灰烬战士以及对应的职业。



战士 バトラー

擅长使用大多数武器，可以装备的防具也是所有职业中数一数二的，根据其攻守兼备的特点，非常适合担任小队的前锋。



道具士 アイテマー

虽然不擅长近身作战，但是远距离使用道具并且可以提高使用效果的特性总能在危机时刻发挥巨大作用。



盗贼 スティーラー

动作敏捷，并且能很好地回避敌人的攻击，不但可以吸引的火力来掩护其他同伴，"顺手牵羊"的偷盗功夫也是一流。



黑魔导士 ブラックマジック

可以灵活运用各种属性攻击魔法的魔法型职业，通常都是小队中的重炮手，被高等级魔法击中的敌人几乎没有任何翻身的余地。



白魔导士 ホワイトマジック

利用魔法的力量恢复同伴的HP及异常状态，后期提升能力的魔法更是辅助战斗的首选，绝对是要重点培养的对象。

众多玩家梦寐以求的角色设定原稿



从工作室的画稿中我们还发现了两个未公布具体情报的职业，究竟他们的能力将会对战局造成什么影响呢？请继续期待后续报道吧。

Interview 制作人大爆料



HIRONOBU SAKAGUCHI

坂口博信

除了拥有大家熟知的"最终幻想之父"头衔外，成立工作室Mistwalker的他先后担任过《蓝龙》、《失落的奥德赛》的制作人，本次的《远古封印之焰》也是其挑战"战棋类游戏"的处女作。

在接受近期日本媒体的采访中，坂口博信先生就本作更深层的内容回答了记者的问题，具体游戏内容和系统上的特色相信由他来为大家解说是再也合适不过了。

超强的制作阵容

这次我也有亲自参加剧本的创作，因此还真是下了不少工夫，当然其中也少不了田中谦介(Mistwalker创作人员)的帮忙，主线剧情几乎都是我和他一边商量一边整理出来的。除了上面介绍过的皆叶英夫先生外，负责游戏音乐的琦元仁大家也千万不要忘记，他可是为气氛的烘托下足了工夫呢。

与艾夏的渊源

为了作出有别于普遍认知的NDS游戏，我们积极地在游戏中加入了大量影片和语音，所以本作的容量也达到了NDS游戏史上最大的2Gb（换算为电脑储存单位约512MB）。而当我刚进入游戏创作行业的时候，所制作的第一款电脑游戏中主角的名字就叫艾夏，所以为了督促自己用当时的心态来开发本作，我坚持将游戏中的女主人公命名为艾夏。

小队战斗的精髓

虽然游戏中的小队是由三个人组成，但是每个人的行动都是分开的，不过这里我要强调的是，进入战斗前角色的站位对战斗中实力的发挥是有影响的，比如魔法型的角色要尽量和敌人拉开距离，肉搏型角色则要更靠近敌人才能进行有效地牵制，这些要素都能从战斗中角色对敌人造成的伤害数值上反应出来。

独特的成长系统

除了大多数战棋游戏中具有的等级提升或职业专属技能外，我们也为玩家准备了一种全新的成长系统，利用它玩家可以吸收各种灰烬战士来提升自己的能力，但从此这个灰烬战士就会完全消失，希望这种将同伴的生杀大权交给玩家的做法能让大家感受到培养角色的艰辛，将更多的感情投入到游戏中。

魔法的绝妙之处

虽说是以RPG形式展开战斗，但是一些战棋类游戏中的技巧也要有效地运用，其中所有魔法都可以在地图上进行施展的规则更是克敌制胜的法宝。例如当我方编制一支辅助性魔法师的队伍后，对其他战斗单位使用各种提升能力的辅助魔法后，原来不可能获胜的战斗也会出现转机哟。

希望与肯定

现在我们已经进入了最后的平衡性调整阶段，以求带给大家更加爽快的游戏体验，至于游戏的发售日则确定为今年之内，大家一定要多多捧场啊。





文 十六夜 美编 anubis

SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ G GENERATION SPIRITS G-SPIRITS





SD高达G世纪 战魂	NBGI	SLG
PS2 SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ		日版
2007年11月29日	1人	6800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

"《G世纪》系列"的最新作即将降临PS2！虽然这几年在掌机上系列推出了不少作品，但融合了众多受好评系统的系列最新作自然要在PS2上推出才能真正满足FANS，下面就让我们一同来看看本作又会带来怎样的惊喜吧！

宇宙世纪的逆袭
正统高达系列的巅峰之作！





时隔3年，在家用机方面沉寂多年的"《G世纪》系列"终于公布了新作的大量情报！令传统高达FANS兴奋的是本作将会是系列最正统的一作，因为从下面的收录作品表中我们可以清楚地看到，游戏将为玩家描绘一个完完全全只属于宇宙世纪的浩大战事。值得一提的是，本作虽然在战斗形式上并没有发生太大的变化，但无论是机体的绘制还是战斗场面的表现都堪称系列最具魄力！接下来就让我们一同领略本作的魅力吧。

齐集UC系列高达作品，详尽再现宇宙世纪

本作最大的特点就是收录的36部作品全都是UC系高达，CE系高达自不用说，就连"W"、"X"以及"G"等与系列关系密切的作品本次也都被排除在外，因此可以说本作是"G世纪"最正统的作品。也许有人会担心和以往相比本作机体方面会显得单调，如果你先仔细看看下面的收录作品表相信就不会再有疑虑了，因为游戏不仅会收录《IGLOO》以及《AOZ》中的众多原型机，更会出现《GUNDAM WEAPONS》中数量庞大的衍生机，可以说将会尽收UC系所有机体。

众多人气机体与驾驶员齐聚一堂！





▲从未动画化的《闪光的哈萨维》，只有在"G世纪"中才能够以具体造型登场，在高达众多作品中颇具传奇特色。

作品名	作品名
★机动战士高达	★机动战士高达 逆袭的夏亚
MSV	CCA-MSV
MS-X	★机动战士高达 闪光的哈萨维
★机动战士高达 第08MS小队	★机动战士高达F90
★机动战士高达MS IGLOO 一年战争秘录	★机动战士高达 影子方程式91
★机动战士高达MS IGLOO默示录0079	★机动战士高达F91
★机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY	★机动战士海盗高达
★机动战士高达外传 殖民地坠落之处	★机动战士海盗高达～骷髅之心～
★机动战士高达战记	★机动战士海盗高达～钢铁的7人～
★机动战士高达外传 宇宙、闪光的尽头	★机动战士V高达
机动战士高达0079 吉翁前线	GUNDAM WEAPONS
★机动战士高达0080 口袋中的战争	SD高达 胶囊战记
★机动战士高达0083 星屑的回忆	SD高达 GX
★机动战士高达0083 星屑的回忆 宇宙的蜻蛉	机动战士高达 吉连的野望
ADVANCE OF Z 在提坦斯的军旗下	机动战士高达 CROSS DIMENSION 0079 献给烈士们的祈祷
★机动战士Z高达	GUNDAM TACTICS -MOBILITY FLEET 0079-
Z-MSV	机动战士高达 战场的羁绊
高达前哨战	
★机动战士高达ZZ	

注：有★标记的为该作品在本作中有相关剧情





▲▶高达4号与5号机本次也将参战！除了新增加机体外，机体的造型与战斗动画也都有了明显的改进。

创通・サンライズ

巨大化的作战单位

作为本作的最大特色，游戏中将非常直观地体现出机体的体积差异。在以往系列中无论是巨大的主舰还是小型的MS，在地图上都只会占用1格空间，而在新作中，体积庞大的战舰以及巨大的MS、MA都将按照比例在地图上表现出来。这样设定不仅能够使大型作战单位在地图上更加具有魄力，也强调了战斗的战略性——更大的体积意味着将会被更多的敌人攻击，而以往作为重火力支援的大型机在本作中将不能再继续肆无忌惮的冲到前线最前沿了。

前所未有的战场压力！





▲不仅是体积庞大的战舰，游戏中大型MS以及MA都将在地图上体现出体积差。

重新绘制的机体造型





“G世纪”的历史

SD高达 G世纪

1998年8月6日在PS平台推出，收录包括从一年战争(《机动战士高达》)到第二次新・吉翁战争(《机动战士高达 逆袭的夏亚》)期间众多经典战役，共42关。

SD高达 G世纪-ZERO

1999年8月12日在PS平台推出，除了保留前作经典战役外更追加了《高达前哨战》、《机动战士高达F91》以及《机动战士V高达》的路线，共50关。

SD高达 G世纪-F

2000年8月3日在PS平台推出，收录了从《机动战士高达》到《TurnA高达》全20部作品共113关，其中《机动战士高达 闪光的哈萨维》首次游戏化。

SD高达 G世纪-F-IF

2001年5月2日在PS平台作为“F”的资料篇推出，不仅附带全图鉴记录，还收录“Gundam fightEX”模式以及各种特殊地图供玩家挑战。

SD高达 G世纪 NEO

2002年11月28日在PS2平台推出，最大变化就是采用了打乱史实的原创剧情，独眼巨人高达首次登陆家用机，自本作开始，“NT值”被“觉醒值”代替。

SD高达 G世纪 SEED

2004年2月19日在PS2平台推出，游戏分为UC与CE两条路线，UC路线战役登场角色与机体打乱史实，CE路线严格按照动画版制作。

SD高达 G世纪 PORTABLE

2006年8月3日在PSP平台推出，游戏以“F”为基础，增加了《机动战士高达SEED DESTINY》路线以及收录了《机动战士高达SEED ASTRAY》、《MS IGLOO》以及《AOZ》的机体。

临场感倍增的座舱特写

可以看到的进化





◀对比一年战争和V时代的驾驶舱，我们可以深刻体会到时代的发展。

一边插入驾驶员的大幅特写，一边发动各种攻击，这已经是同类型游戏所不可或缺的表现手法之一了，而为了能够令战斗时的临场感以及玩家的热血投入度再次提升，本作加入了会令高达FANS尖叫的座舱特写。了解高达的玩家都知道，随着时代以及技术的发展，高达座舱的内部有着明显的变化：最早广泛应用与连邦、吉翁MS的标准驾驶舱逐渐发展并最终被“线性座椅”以及全天周显示屏所替代，而这一变化过程玩家通过欣赏不同时期机体的战斗可以非常直观地看到。不仅如此，根据战斗时玩家选择支援机的不同，在出现座舱特写的同时，这些支援机更会显示在驾驶舱相应位置的屏幕上，这一改进绝对会大幅度提升玩家观看游戏战斗画面的频率！



令人不愿跳过的战斗动画！





热血沸腾的团队战斗

以往系列中广受好评的支援系统在本作中同样会出现，游戏中位于指挥范围内的我方机体最多可以实现8机同时攻击目标。数量上的增加并不是关键，最重要的是以往支援攻击只能是每个作战单位陆续发动攻击，而在本作中所有参加支援的机体将如同系列历代开场CG中结尾部分那样，全员排在一侧同时进行攻击！可以想象一下，8台MS同时发动不同的攻击方式，这将是怎样的一个情景。



▲8台MS一同发动攻击，这一华丽场面令所有玩家热血沸腾！

文 炎骑士 美编 anubis



超级机器人大战 特勤司令官 2	Banpresto	SLG
PS2 スーパーロボット大战 Scramble Commander the 2nd		日版
预定 2007 年 11 月 1 日	1 人	6890 日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

还记得2003年发售的《超级机器人大战 特勤司令官》吗？时隔四年，这款被赋予了更多战略要素的《机战》分支游戏的续作终于诞生了，这就是本次所要介绍的《特勤司令官 2》。经历了四年的沉寂，这款续作将会有何种程度的进化呢，还是随我们一同来了解一下游戏的具体情况吧。

作战环境的多样化

相对于前作中比较单调的作战环境，本作中追加了大量的空中战和宇宙战。战场由平面变为立体，玩家需要针对作战环境而有针对性地选择最佳出击方案，游戏的策略性由此得到了进一步提高。



出战数量增加



在前作中，每一个场景中最多只能有选择地派出5部机体出击，在新作中，出击数得到了进一步提高，最多允许玩家部署8部机体。出击机体数量的增加所带来的直接影响是战斗规模的扩大，游戏中出现的复杂局面会更多，面对这样的挑战，你作好准备了吗？

即时战斗 我们依旧的口号！

同前作一样，这款游戏将继续贯彻即时战斗的主旨，这也意味着玩家必须在战场上时刻保持清醒的头脑，运用良好的策略和把握稍纵即逝的战机是制胜的关键所在。而相对于前作，各种全新的要素也在即时战斗的大前提下令游戏内容变得更加丰富。

变形成为可能

游戏中存在了相当数量拥有变形能力的机体，相比前作中仅仅属于装饰性的造型，这些机体的变形能力在本作中将得到彻底的还原。如盖塔针对不同作战环境而变换的作战样式，Z高达变形为MA后所具备的高速移动能力等等。游戏中的变形不会停留在欣赏的层面上，不仅是作为长距离高速移动的手段，更是对战斗的适应。





▲针对不同的战场环境，盖塔可以在三种形态之间随意转换，发挥自身的最大潜能。

醒目！新增参战作品

《超时空要塞 可曾记得爱》《超时空要塞 零》

瓦尔基里战机的加入应该还是在意料之内的，拥有超高的运动性是这一系列机体的最大特征，相信不论是作为原型机的VF-0还是作为"骷髅中队"长机的VF-1S一条辉座机都将在游戏中有不俗的表现，让我们期待反应弹的威力吧。



VF-0虽然是瓦尔基里战机的最原始形态，但已经完全具备了经典的三段变形能力。

《神魂合体GODANNAR》

原作动画片曾经在2003年播放，在这个故事的世界观中存在着一种迷之巨大生物"拟态兽"，这个种族的存在严重威胁着人类的生存环境，而拥有超强战斗力的合体机器人GODANNAR正是惟一能够对付这些拟态兽的终极兵器。



同原作动画一样，合体形态的GODANNAR将由猿渡和葵杏奈共同驾驶。

其他新参战作品

- 《机动战士高达SEED DESTINY》
- 《圣战士登拜因》
- 《翼神传说》

©BANPRESTO 2007

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

TGS！TGS！下一期又到了玩家万分期待的TGS了，回想这几年游戏业界的发展，用风云突变也不能形容其发展速度的迅速，对于一些很早就接触游戏的玩家而言更有弹指一挥间的感觉。这一期的“新作短波”大家不难发现居然有这么多的NDS游戏，可见其繁荣景象，其中《无瑕传说》算是比较引人注目的，毕竟前一作《风雨传说》给人的印象太不好了，但从这次公布的情报来看运用了《深渊》和《宿命 复刻版》的战斗系统可见厂商已经吸收了教训。《勇者斗恶龙》就不用说了，说实话当史艾公布要在NDS上复刻三作时笔者吓了一跳，对史艾的这一行为只能用“穷凶极恶”来形容，不过能够随时随地玩到这样优秀的作品也不失玩家之大幸。说到这又想起TGS了，从目前的种种迹象来看，到时肯定会有很多重量级消息会公布，我们拭目以待！

紧急出口 DS

用触摸上演一场华丽的脱出剧！



■游戏人物的形象依旧很抽象。

NDS	■非常口	■日版
ACT	■Taito	■预定2008年1月发售

Mr.ESC 回来了！

那个又酷又帅的正义同伴Mr.ESC终于在NDS上登场了！本作是在PSP上拥有极强人气的动作解谜游戏《紧急出口》的最新作。游戏的目的是使用Mr.ESC救出被遗留在灾害现场的人，并且跟他们一起逃离现场。现场会时不时发生火灾或者是塌方。玩家必须和被救出的人使用各种道具去穿越这些障碍。拿起你的触摸笔，充分利用NDS的独有新元素向着紧急出口出发吧。

NDS 独有新要素公开

《紧急出口 DS》版里的显示方式是上屏显示整体地图，下屏显示游戏的动作画面。至于操作方面，从Mr.ESC的操作到对同行者做出的指示还有各种道具的使用只要用一只触摸笔就可以完成。而操作Mr.ESC的方法有两种，一种是用触摸笔点击想要去的地点另外一种是用触摸笔描出移动路线。


■游戏中还是有不少提示的。

近一百多种的灾害在等着你

最开始可以在已有关卡冒险，在打通各关卡时要是达到一定的得分，就可以开启新的冒险舞台，从发生火灾的酒店到到冰雪灾害等游戏共准备近一百多种关卡等着玩家去征服。

[文：阳光成员 Solid]

无暇传说

正统《传说》续作再临 NDS

NDS	■Tales of Innocence	■日版
RPG	■NBGI	■预定2007年12月6日发售

作为继承“《传说》系列”正统续作的最新作，上期已经向大家作了简单的介绍，这次公布的是即将会加入冒险队伍的两位新同伴以及游戏的战斗系统概要。


■游戏的画面看起来还是比较细致的。


■不知道本作的剧情如何，有些期待呢。

使用枪剑的狙击高手



里卡尔多·索尔达特

声	平田广明	身高	183cm
年龄	27岁	体重	77kg

一位使用枪剑的狙击高手。很重视契约，让人感觉上是个很认真的人，作为被雇用的佣兵出现在路卡众人的面前。难道最初有可能作为敌人登场？




▲使用枪剑的里卡尔多不但是远距离战，在接近战中也能发挥实力。

故事在王都雷古内姆拉开序幕

在经历着长期大规模战乱的世界里，出现了虽是人类却拥有超强力量的“异能者”。而在战乱中保持着优势的王都雷古内姆，在实施“捕捉异能者对应法”这一法令后，异能者因而相继被捕。然而有一天，王都雷古内姆里一位商家的儿子，也觉察到自己身上的异能力……


▲一个身着忍者服的神秘女性出现，按照系列的惯例，这名女性有可能会加入队伍。

继承系列传统的战斗系统

战斗系统是在立体空间里进行，系统是以《深渊传说》为基础，再加上PS2的《宿命传说 重制版》的空中连技等要素，而参加战斗的人数与《风雨传说》一样是3人。

王都雷格内姆的不良贵族



斯巴达·贝尔弗玛

王都雷格内姆的名门贵族的儿子，因为跟家族和兄弟的不合而成为不良少年，甚至常年不回家。为人重情义，很有男子汉气概，因此跟伊莉娅很合得来。

声	上田佑司	身高	177cm
年龄	17岁	体重	71kg


▲在战斗中使用两把单刃剑。在攻击速度上应该是个优秀的人物。

[文：阳光成员 Solid]


■游戏依然采用了3D的画面。

勇者斗恶龙IV 被引导者们

《勇者斗恶龙》天空系列在NDS复活！

NDS RPG ■ドラゴンクエストIV 导かれし者たち ■日版 ■Square Enix ■预定2007年冬发售

一个描述为了拯救世界而开始冒险的勇者们的故事在NDS复苏了！《勇者斗恶龙》(以下简称《DQ》)的“天空系列”3部作品Ⅳ，Ⅴ，Ⅵ即将闪亮登场。游戏中所有图像都是重新经过绘制，通过NDS的上下两个画面充分表现出来，而画面能360度回转更使整个游戏充满了开放感。而背负着各种目的和宿命的人物所编织出来的厚重故事也依然健在。

复数的章节，主人公竟然是最后登场！

《DQIV》是由复数章节组成，玩家从第一章开始，到第五章结束整个故事，而第一到第四章都是讲述同伴们各自旅行的章节。



第一章 王宫的战士们

第一章的主人公是战士莱安。是一名在巴特兰朵王国里，以其骁勇广为人知的一名战士。披着红色铠甲的名战士莱安接到一道来自王宫的命令，命令的内容是……

第二章 天真烂漫公主的冒险



汤托海姆城的阿丽娜是一位天生就具有武术天分且天真烂漫的公主，不过身为公主却一直惹出不少麻烦，让负责教育的布莱和年轻的神官克里夫托备感头痛，第二章是描述这三个人的冒险。

第三章 武器商人特鲁尼克

特鲁尼克是一位工作在里库纳巴街的见习武器商人，虽然每天都在武器店不断修行，但他有一个梦想就是总有一天要成为世界第一流的商人。为了那个梦想，他开始了周游世界的旅行。

第四章 蒙巴巴拉的姐妹



主要是以住在歌舞街蒙巴巴拉的两位姐妹为主人公。妹妹玛妮亚是一位性格奔放的女舞蹈家，而姐姐米内娅则是负责支援的占卜师，她们怀着“一定要除掉亡父的敌人”的誓言踏上了残酷的旅行。



第五章 被引导者们

玩家的分身也就是勇者主人公终于在第五章登场了。在无人知晓的深山里有一个村子，我们的主人公就在那里过着平和的生活，但因为一件事为契机，主人公开始了自己的旅程，而在旅程途中，玩家将会碰到第一至第四章的角色。

[文：阳光成员 Solid]

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

传说的口袋妖怪，新的大冒险



NDS RPG ■ポケモン不思议のダンジョン 时の探险队·暗の探险队 ■日版 ■Nintendo ■预定2007年9月13日发售

离发售还有3周的《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队》(以下简称《时之探险队·暗之探险队》)，这次向大家介绍传说中的口袋妖怪和崭新系统。

传说中的口袋妖怪尤库西登场



传说中的口袋妖怪尤库西能够将见到的人的记忆消除，听到传闻后，主人公于是跟同伴们向着尤库西的栖息地出发。

让口袋妖怪们大幅度提升力量 通过交易把专用道具拿到手！

主人公的探险队在在探险时，会在迷宫里捡到各种各样的道具，而其中不乏一些珍贵的道具，这些珍贵道具就是新登场的专用道具。只要是特定的口袋妖怪拿着它就可以发挥出效果，就像护身符一样。一旦到手，探险队的力量也会随之大幅度提高。

充满新奇事物的财宝镇

使用财宝镇的便利设施将会使探险队的冒险更加便利。这次向大家介绍财宝镇里的四个新设施，不管是哪个都会对探险队起到一定的作用。

1 照看所吉利蛋



有时候探险队从委托那里拿来的报酬会是一颗蛋，这时只要拿到照看所的吉利蛋放置一段时间的话，就会孵化出新的口袋妖怪哦。

2 巡逻地鼠



负责工会看守的地方，玩家可以在工会的看守洞里看见口袋妖怪的脚印，猜一猜是哪一只口袋妖怪的脚印，答对了的话会有奖励哦。

3 天然鸟的鉴定所



在探险时，有时会发现里面不知道装了些什么的宝箱。而仅仅是放在宝箱的话是无法使用里面的道具的，通过鉴定所玩家就会得知道具等等使用方法。

4 嘎啦嘎啦道场



嘎啦嘎啦道场是学习口袋妖怪种类相性的设施，而且在“探险队房间”里，玩家可以使用无线通信和Wi-Fi通信与朋友的队伍对战。

[文：阳光成员 Solid]

新国际田径

奥运前的热身游戏！FC 经典重生



▲本作的主菜单选择画面。



■游戏中每个运动员都充满个性。

NDS ■New International Track & Field ■美版
SPG ■Konami ■预定 200 8 年发售

从FC时代过来的玩家应该大多都玩过《田径》这款游戏，这款出自Konami之手的作品应该可算是有史以来最经典的田径游戏了。现在Konami正在NDS上开发一款续作，其风格将会更加可爱。玩家可以选择苗条的尤可、老汉乌龙、壮汉阿康等充满个性的运动员参加20多项田径比赛，可以选择的运动员共有17名，他们在速度、力量等方面各有优势。并且来自《寂静岭》等Konami经典游戏中的角色也会客串登场。



▲老汉乌龙的身体四周突然发出光晕，百米赛跑的必杀技

游戏的操作方式自然是以触控为主，在屏幕中快速前后划动就可以让运动员们飞奔前进，跑道下方有一条槽表示运动员的速度提升情况，十字键为跳跃。不过并不是划屏幕的速度越快跑得就越快，而是要保持合适的节奏。除了普通的比赛模式、训练模式和多人模式外，本作还有充满趣味性的挑战模式，以田径比赛的形式完成一些小任务，例如迅速奔跑穿过一条金属走廊，然后跳过一堆熔岩，收集漂浮在空中的绿宝石，然后成功降落在另一边。 [阳光成员：清国倾城]



■每辆赛车号称使用了10万个多边形，车体建模无懈可击。

湾岸 午夜俱乐部：洛杉矶

全球销量 500 万赛车名作续作登场！

多机种 ■Midnight Club: Los Angeles ■美版
RAC ■Rockstar ■预定 2008 年第一季度发售

对应平台为 PS3、X360

Rockstar圣地亚哥工作室开发的《湾岸 午夜俱乐部3：DUB版》各平台全球销量超过500万套，现在以洛杉矶为背景的最新作也在开发中。本作中的洛杉矶并非完全按照现实中的洛杉矶制作，毕竟这座城市的面积实在太大，因此游戏只是节选了洛杉矶的“精华”部分，而这些路段是按照现实制作的。尽管如此，本作的城市规模已经达到了前作的三倍。

玩家可以在洛杉矶市自由行驶，朝着路上的其他汽车亮灯就可以进入比赛。通过比赛可以获得荣誉值，能获得哪些汽车以及参加哪些比赛就要取决于获得了多少荣誉值。参加难度较高的比赛就可以获得更多荣誉值。虽然叫做《午夜俱乐部》，本作的比赛不再局限于夜晚，游戏引入了昼夜循环效果以及动态天气系统。昼夜循环也将会影响到游戏过程，上下班时间交通就会非常拥挤，虽然还不至于出现现实中的洛杉矶大塞车的局面，但是如果想要体验无拘无束的赛车，最好还是在深夜或者黎明前的时候比赛。比赛的时候屏幕左下方有一个迷你地图便于玩家认路，还可以调出一张3D大地图，在这里可以选择一辆你想要与之比赛的汽车，接着这辆车就会在迷你地图中标出，并且有箭头指引你找到这辆车。另外值得一提的是，本作采用的是与《横行霸道 IV》相同的RAGE引擎。

[阳光成员：清国倾城]



■洛杉矶各地的名胜都将在本作中出现。



▲本作与《PGR4》一样也有摩托车比赛。



■玩家将亲自掌握整个人类文明的进化过程。

文明革命

顶级 PC 战略游戏降临家用机

多机种 ■Civilization Revolution ■美版
SLG ■2K Games ■预定 200 8 年第二季度发

对应平台为 PS3、X360、Wii、NDS，本文为 X360 版

著名制作人席德·梅尔的“《文明》系列”是美国最有影响力的回合制战略游戏，现在这个系列终于也将会进入家用机市场。这是一款专门根据家用机的特点开发的游戏，将会把PC版过于复杂的元素全面简化，而在战斗方面将会更激烈有趣，同时保留系列的精髓。除了单人游戏外，本作也支持四人游戏。



■本作将会大幅强化战斗系统。

战斗是本作的要点，在作战之前，会有两个窗口显示军队的相对强度，以及战斗后可以获得的奖励。如果防守的一方获胜，就会提高防御能力，例如奖励一座城堡和一个将军。战斗之前可以向敌人的基地派出间谍，如果间谍能够把将军成功掳走，敌人就会群龙无首，第二天的攻城战就会事半功倍。本作也非常强调海战，可以将战舰派到战场附近。击败同级别或者更高级别的单位就会自动获得奖励，例如闪电战奖励让你可以在成功的攻击后继续行动，而行军奖励让你可以每回合移动两次。通过建造奇迹可以获得很多好处，例如建造了特尔斐神殿就可以得到约柜，而得到约柜就可以让玩家所有的城市都免费得到寺庙和教堂。游戏中还收录了亚历山大大帝等历史名人。



■游戏的全3D画面十分精美。

[阳光成员：清国倾城]

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×2　热血推荐 ×4

栏目主持　ACE飞行员

在如今浮躁的大环境下，有一种游戏最能够吸引大家的眼球。那就是评分极高的游戏。本期“黄金眼”出现了双雄争霸的惨烈局面，《生化奇兵》仅以一分之差败给了《银河战士Prime3》。既然同为“黄金珍藏”级作品，这一分的差别也就微乎其微了。也许到现在还有许多玩家都还把《剑刃风暴 百年战争》看成是一款无双的衍生产品，其实你把它与《决战》联系在一起更贴切一些。虽然本作在画面上是不够分量，不过光荣凭借多年来的SLG制作经验，游戏能有这样的水准已经算不错了。

银河战士Prime3：堕落

黄金珍藏



画面　Wii 游戏的最高水准
音效　原汁原味的银河战士风格
系统　拟真的体感操作

总分 28

拿起双节棍手柄，你就是萨姆斯。

炎骑士

游戏的操作方式充分体现了双节棍手柄的独到之处，**无论是战斗还是解谜，玩家都会有强烈的仿真操作感**。就Wii的机能而言，这款游戏的画面效果相当出色，场景中的光影效果被刻画得相当细致，各种细节部分清晰可见。相信我，每个拥有Wii的人都一定要拥有《银河战士3》！

纱迦

当你第一眼看到它的时候，你就会明白这是目前Wii上画面最好的游戏。而当你拿起控制器后，你就会感到这是目前与Wii的操作配合得最好的传统游戏。除此之外游戏还有设计精巧的谜题、气势磅礴的BOSS战，**游戏长度和隐藏要素也令人满意**。尽管读盘时间稍长，但10分也是绝对够格的。

火云

Wii平台目前为止最棒的作品，它给这个系列来了一次全新的定义。绝妙的关卡设计与BOSS战是游戏的招牌菜，猛打猛冲是绝对行不通的。除了战斗，游戏没有忽视其他任何要素，整个场景就是一个大谜题，玩家需要利用球体状态、光索等能力才能解开。**惟一的遗憾就是最终BOSS实在是弱了点。**

■DVD-ROM■Nintendo■Metroid Prime 3：Corruption■FPS■2007年8月29日■1人■无对应周边■自带记忆功能

生化奇兵

黄金珍藏



画面　虚幻引擎 3 顶级表现
音效　优美的原创交响乐
系统　FPS+AVG+RPG

总分 27

张扬“颓废美”主题的一款巨作。

ACE飞行员

游戏更像是新形态的互动小说，强大的剧情和精妙的表现手法绝对能让你竖起大拇指。**你能深切感受到整个游戏经过严密的思考和设计，逻辑性比较强**。主角能力的成长结合了场景和敌人的特性，允许玩家发展出很多有趣的玩法。可惜游戏的敌人种类过少，到后期Big Daddy的压迫感不足。

火云

这是一款在发售之前以异常晦涩的世界观引起了诸多话题的游戏。本作在战斗中加入了许多RPG以及AVG中的升级和解谜的元素，**第一人称的视点只是为了使玩家更加投入，可以称得上是对FPS的一次革新**。可以控制所有机器的黑客系统十分有趣，让人有看到机器就想上前黑上一把的冲动。

多边形

如果你能更接受这个游戏的世界观，那它对于你来说就是接近完美的作品。销魂城的世界饱满丰富，许多细节刻画必定会令你对制作者产生敬佩之情。在场景的建设和音乐表现上，本作都达到了业界顶级水平。**发挥你的想像力，活学活用游戏中形形色色的间接攻击方式能让玩家获得极大乐趣。**

■DVD-ROM■2K Games/2K Boston■BioShock■FPS■2007年8月21日■1人■无对应周边■硬盘记忆

最终幻想 水晶编年史 命运之轮

热血推荐



画面　能够接受的范围内
音效　迷宫的气氛烘托还不错
系统　简单但不单调

总分 26

远比当年NGC版好玩的《水晶编年史》。

邪魔天使

作为掌机上的《FF》，本作很好地完成了它的使命，单人模式与多人模式都有其重头戏。**单人模式的剧情感人至深，而多人模式毫无疑问是本作的亮点**。在合作下完成不同的任务、共同配合通过一个个迷宫，体会到合作的乐趣。战斗的手感不错，惟一的缺点就是NDSL的十字键太不方便了。

纱迦

已经很久没有玩联机玩得这么High了，**这款游戏就是要几个人一起玩，并且使用不同的职业才能体会到游戏的精髓**。游戏的上手度不错，简单易懂，系统也不是很复杂，但要发挥每个职业的特长还是值得研究的。打出高级配方和道具颇有快感，“刷”似乎也成为了一种乐趣。

晴天

如果你能找到几个好友和自己近距离联机，那么多人模式无论是难度，还是物品的丰富程度上都会远远超过单人模式，再加上可以任意选择种族，**所以很多在单人模式下需要同伴来完成的操作都可以更直观地交给玩家来完成，解谜的乐趣也增加不少**，绝对是近期NDS上最适合联机的游戏。

■卡片■Square Enix■FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates■A·RPG■2007年8月23日■1－4人■无对应周边■自带记忆功能

召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣

热血推荐



画面　清新可爱的Q版造型
音效　为气氛的营造加分不少
系统　触控能替代很多按键操作

总分 25

利用触控将动作要素完全发挥的外传作品。

晴天

游戏在很多细节上都颇下功夫，不时出现的各种特效都将游戏清新、可爱的童话风格表现得淋漓尽致。传统的“夜会话系统”仍然会在每个章节的结尾登场，但一些在主线流程中出现的选项却成为了影响“支援等级”提升量的关键。后期大面积消灭敌人并掉落众多道具的场面总是让人异常的满足。

纱迦

本作利用触控笔进行战斗的爽快程度并不亚于传统动作游戏的按键方式，无论是发动技能，还是使用道具，轻轻在触摸屏上点击或划出特定轨迹，系统都会及时响应，不会出现拖慢或点击精度不够的情况。“召唤瓶”合成系统作为以往“契约仪式”的变种，也在很大程度上丰富了游戏的收集要素。

玛娜

虽然动作性成为了本作区别于系列其他作品的最大特点，但是经典的“男女主人公”、“夜会话”等系统还是很好地保留了下来。战斗在地图上直接展开的设定也保证了游戏的流畅程度，**无论你是练级狂，还是收集狂，特殊的技能成长系统和“召唤瓶合成”都能最大程度地满足你的需要。**

■卡片■Banpresto■サモンナイト ツインエイジ～精灵たちの共鸣～■A·RPG■2007年8月30日■1人■无对应周边■自带记忆功能

特技人 点燃



画面 画面一般，场景设计显创意
音效 火爆音乐＋导演的喋喋不休
系统 按部就班与临场发挥相结合

总分 24

■台下十年功，镜头前一分钟。

胜负师

创意十足的另类竞速游戏，完成规定动作比追求速度更加重要，有很高的ACT成分。关卡数量比想像中丰富，只是设计水准并不统一。虽说操作比较简单，但大中小各色车辆的不同手感就算在同一关卡也会有不同的体验。需要一遍遍反复尝试是游戏的一大特色，取得高评价的成就感异常突出。

ACE飞行员

比起前作来，本作在任务设计上更上一层楼。不但花样更多，而且要求也更加苛刻，强烈的拍电影感觉刺激着玩家去挑战一个又一个不可能。游戏在速度感上有了明显的提升，在某些路段有玩《火爆狂飙》的感觉。**当然，游戏的关卡设计良莠不齐，如果都很出色那本作评价应该会更高。**

GOUKI

你是一名特技人，这就意味着你的工作有风险，并且时常要不断地重复面对挑战。本作依然将赌注押在"重复游戏"这把双刃剑上，令人高兴的是关卡的水准值得我们这样去做，游戏的评价系统也让我们愿意再去完成一组更好的直至完美的镜头。**此外游戏提供的那些五花八门的驾驶工具也让人兴趣十足。**

■DVD-ROM■THQ■Stuntman Ignition■RAC■2007年8月28日■1～2人■无对应周边■56KB

剑刃风暴 百年战争



画面 游戏的最大缺点
音效 神圣音乐烘托出战场气氛
系统 三分动作七分战略

总分 24

■并非英法战争版的"无双"。

纱迦

与《决战III》一样同为动作策略游戏，但本作针对《决战III》的缺点进行了改进。游戏中的战场非常大，部队数量也非常多，可以率领任何一支佣兵参战的设定非常有趣，玩家甚至可以自己调配来改变战局。收集要素和成长要素异常丰富，兵种设定也令人满意。就是剧情远不如想像中那样变化多样。

十六夜

本作加入了更多的动作要素，不同的兵种都有自己独特的攻击方式，但由于敌人位置比较分散，因此战斗节奏缓慢且很难实现多个部队共同作战。虽然玩家可以选择的战场相当广阔，**但由于任务的时间限制，实际上玩家依然还是被限制在了固定的区域，无法体验"驰骋整个战场"的魄力战斗。**

胜负师

个人对佣兵题材的游戏比较有好感，而本作没有让我失望。游戏在战争场面的把握上比较到位，音乐尤为出色，只是在打击音效和命中感上不如同宗的"《决战》系列"。**系统的比例为战略七分，动作三分，能力提升与培养、兵种相克、技巧和战术的活用都表现得不错，是一款值得研究的游戏。**

■BD-ROM■Koei■BLADESTORM 百年战争■SLG■2007年8月29日■1人■无对应周边■硬盘记忆

战国无双2 猛将传



画面 不比较看不出进化
音效 经典曲目回归
系统 惟有武器系统还算厚道

总分 23

■了无新意的资料篇。

纱迦

最吸引的人是6名新角色，不过新关卡太少，令新鲜感大打折扣。全新的武器系统值得称赞，玩家由此能够DIY自己心中的最强武器。佣兵演武模式比较休闲，但没有什么特别奖励，中途还不能换人，往往打着打着就失去了耐心。最高难度的设定再次令人失望，敌人不升反降的AI也让人错愕。

D·S

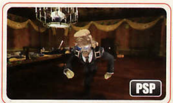
虽说联动设定又是一如既往地骗钱，虽说新增模式又是一如既往地无聊，虽说新武将真正好用的一如既往地不多，但至少我们终于又玩到原汁原味的无双了！**相比纷繁复杂的"帝国"与"大蛇"而言，还是简单明了的一骑当千闯关杀敌更加让人爽快放松，而不是被乱七八糟的设定搞得疲于奔命。**

邪魔天使

新角色、新战场、新难度和新招式的加入，玩家光是全部领略一遍就要花上不少时间，**再加上新增加的秘藏武器，耐玩度是绝对没问题的。**佣兵演武模式脱胎于修罗，但明显更加厚道，玩厌无双模式后可以在此尽情放松，不过变化还是少了一些。用宝珠任意打造武器的设定十分厚道。

■DVD-ROM■Koei■战国无双2 猛将传■ACT■2007年8月29日■1～2人■对应《战国无双2》记录■274KB

死人头 弗雷德



画面 阴暗气氛渲染不错
音效 背景配乐实在不行
系统 动头动脑缺一不可

总分 20

■这是一个需要运用"头脑"的游戏

多边形

一个诡异的死人和他那被诡异博士改造的诡异头脑在一个诡异小镇上发生的诡异故事，初玩之下并不觉得有什么吸引人的地方，但是慢慢进行下去就会发现游戏的乐趣所在，既要动头又要动脑的要素颇有创新之处。但是糟糕的操作几乎毁掉了这个游戏，尤其是镜头控制简直是令人发指！

ACE飞行员

可能是对这个游戏有些期待，上手之后有点令人失望。游戏画面和故事什么的倒也没有什么太大问题，**只是游戏操作太那个什么了，滑杆操作灵敏得有些过头，镜头控制则几乎达到了稀烂的程度**，如果你非要认为这是为了给游戏增加难度那我也无话可说。当然，游戏创意还是值得肯定的。

火云

出乎意料的是本作居然是一款解谜要素占据了很大比重的动作游戏。主人公弗雷德需要合理使用各种头颅的特殊能力才能解开各种谜题。本作在手感与流畅度上表现出色，如果你能适应主人公不断地从身后掏出脑袋插在脖子上，以及那过于冗长的剧情对话，这款游戏确实是PSP不可多得的佳作。

■UMD■D3 Publisher/Vicious Cycle■Dead Head Fred■ACT■2007年8月28日■1～2人■无对应周边■153KB

龙骑士的咏叹调



画面 细腻的 3D 人物和场景
音效 迷宫场景的配乐很有意境
系统 玛娜能量是战斗中的双刃剑

总分 19

■缓慢的节奏成了游戏的致命伤。

晴天

虽然游戏在画面和人设上相当有特色，但是战斗中每次攻击都会出现的特写却让流畅度大大降低，甚至会让人感觉比较累赘。利用玛娜能量发动技能的设定很有新意，但过于强调防御和"龙之技"的战斗方式却让魔法的实用性大大降低，而游戏前期过高的难度也是让人很快放弃的主要原因。

玛娜

虽然本作独具新意地创造了利用玛娜能量发动技能的系统，但是效果并不尽人意。游戏最吸引人也是惟一吸引人的可能就是华丽的人设了，除此之外，毫无创意的剧情、拖沓的节奏、缺乏变化的迷宫以及单调的战斗都让人难以维持兴趣。当然，**最让人崩溃的还是每次战斗时漫长的出场和技能动画。**

纱迦

由于游戏的人设请到了知名网游的画师，再加上迷宫场景的气氛营造和环境描绘还算比较到位，所以很容易在第一时间吸引你的目光。但是只要深入玩下去就会发现游戏中一些设计得不太合理的地方，尤其是防御时的时机按键，一旦没有把握好节奏整个队伍就很容易被敌人的猛烈攻击瞬间全灭。

■UMD■日本一Software/Hit Maker■ドラゲナーズアリア 龙が眠るまで■RPG■2007年8月23日■1～4人■对应无线LAN功能■160KB

MotoGP 07/MotoGP 07/THQ/RAC/X360 评分 23

热血推荐

スーパーロボット大戦OG ORIGINAL GENERATIONS

REVIEW BY 纱迦　游戏时间 100小时以上



超级机器人大战 原创世纪合集	Banpresto	S・RPG
PS2 スーパーロボット大战 Original Generations		日版
2007年6月28日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 26 满分30

若不是FANS向痕迹太重，再加上又是重制版，本作几乎可以打满分。

以前我一直认为《机战》是S・RPG里最大众向的游戏，就像《最终幻想》之于日式RPG、《樱大战》之于美少女游戏。不过这个理论到后来我自己都觉得难以自圆其说，因为我发现很多S・RPG玩家一看到《机战》就联想到日本机器人动画，进而产生抵触情绪。“《超级机器人大战 原创世纪》(以下简称《OG》)系列”诞生的初衷之一，大概就是想吸引这些玩家吧。可惜从目前来看，这个系列依然是不折不扣的FANS向作品。但对于选择了这个系列的玩家来说，能让他们获得满足无疑便是成功的。而从本作中可以看出系列制作人寺田贵信对游戏寄予的深厚感情，这也使得他的形象在FANS心目中越发高大。

动画是制作人的无奈

现在若让我回过头去玩PS上的《机战》，最不能忍受的一点便是无法关闭战斗动画，这个在今天看来很不完善的设定使得游戏时间大为加长。即使是到了战斗动画有惊人飞跃的PS2《机战》时代，估计95%以上的玩家都会将战斗动画设为默认关闭吧。对于辛辛苦苦制作动画的美工来说，这也是一个无奈的现实。

“《OG》系列”向来都以精美的战斗动画为卖点。GBA上的两作已经给人留下了深刻印象，那么在PS2平台上的《OGs》会有什么样的进步呢？现在答案已经出来了，用“超越想象”可能夸张了一点儿，但用“超乎预料”是没有问题的。

在《OGs》中，几乎所有大招的战斗动画都经过了重制，绝非简单地从其他作品中照搬。天上天下一击必杀炮、龙卷斩舰刀这样的代表技固然是令人合不拢嘴，其他机体的最强招也都有超乎想象的高素质动画。不光是大招，就连很多普通的必杀技也是精致无比，开一枪或是挥一刀也要摆足架式。还有那众多的BOSS机，尽管不能使用，尽管游戏中只有一两次对战机会，但其战斗动画也绝不偷工减料，和主角机比起来有的甚至更为夸张。

做出精美的战斗动画其实没有什么诀窍，所花费的无非就是时间和精力。有时我玩着《OGs》甚至会为制作人手下那帮饱受摧残的美工鸣不平：把这么一个小招或是BOSS的必杀技做这么华丽干什么？我敢肯定有玩家通关6遍也未必会特意去看。而且《机战》这个系列在外行人看来似乎一直在做换汤不换药的买卖，其实其技术方面的进步是一直都未停过的(不同平台不算)。这次《OGs》已经做到这个份上，我很难想象接下来主流家用机上的《机战》续作会做到什么地步。想必制作人也很无奈吧：起点越来越高了。

剧情是制作人的阴谋

一直都觉得为《机战》写剧本的人很不容易，因为每一部出场作品都有自己的世界观，要把它们全部融合在一起太难了。像在《机战MX》里居然能把《翼神传说》和《新世纪福音战士》扯到一起，这点就令我太佩服了。不过写得多了，有时也的确难办。像《第3次机战α》里，巴尔玛帝国都要打到眼前了，蓝波斯菊还要和连合、扎夫特死磕，于情于理实在说不过去。

《OG1》、《OG2》推出过非官方汉化版，《OG1》有TV版动画，《OG2.5》有OVA动画。所以这次《OGS》的剧情，理解起来要比之前的作品容易很多。游戏剧情一气呵成，主要角色形象生动，故事情节高潮迭起，看来这完全原创的剧情就是好编得多啊——如果你这样认为的话那就大错特错了。尽管《OGs》是将Banpresto自家的角色凑在一起编的原创故事，但里面依然出现了大量作品的情节。像FC版《第2次机战》的晓之决战、《第3次机战》的监察官、《机战α》的英格拉姆叛变等等，这些都是过去作品中就有的情节，只是在“《OG》系列”中被融合到了一起。可见《OGs》的编剧同样功力不凡。

事实上《OGs》的很多情节、角色都是来自于Banpresto比较早期的作品。对于新玩家来说，大概只有“《机战α》系列”中出现的角色还算知道出处。而“《机战α》系列”中的大部分角色，也是来自于同社更早的《英雄战记》等作品里的。经常有很多玩家嚷着为什么《机战MX》的主角不加入《OGs》、《机战W》的主角何时能入《OGs》等等，其实道理和传统《机战》不肯过早收入新作品是一个道理——制作人等着你往里面跳呢！不知哪天收录你喜欢的作品了，冲着那份感动动儿也得买一张对不？

系统是制作人的坚持

“《机战α》系列”是现在《机战》的重要部分，而从《第2次机战α》开始加入的小队系统一直都饱受争议。喜欢它的玩家认为该系统的导入使得玩家可以使用的角色和机体更多，而且战略性十足。反对它的玩家认为该系统的导入使得平衡性被破坏，而且编排小队太花时间。到了《第3次机战α》中小队系统有了改善，但依然很花时间。尽管游戏提供了保存小队构成的设定，但由于游戏中固定出战的机体太多，分支路线也不少，所以还是异常麻烦。

其实玩家之所以要花很多时间去调整小队系统，主要就是因为进入战斗后小队构成无法更改，这迫使玩家必须在战前考虑好一切因素。而在《OGS》里引入的双人机体系统虽然号称小队系统的简化版，其实需要考虑的东西也不少，但由于可以随时组队，加上组队解散也不浪费行动次数，所以灵活性大增，也节省了大量时间。

由此可以看出，制作人一直在改进小队系统，毕竟这是一个能让更多机体出战的系统。而《机战》的魅力是什么？我认为《机战》的魅力就在于用自己喜欢的机师开着自己喜欢的机体将敌人打得落花流水。所以出战的机体数自然是越多越好。不过这次的双人机体系统并没有增加出战名额，但我们相信以后能玩到由此变来的全新小队系统。

“为什么”是玩家的怨念

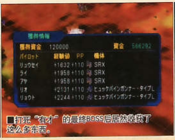
尽管本作有着诸多的改进，但不少玩家在玩过之后反而有了更多的怨念——为什么拉图尼激萌的萝莉装只能用一话？为什么美女舰长激萌的睡衣装只能用一话？为什么樱花大姐一定要和老妖婆自爆？为什么阿克塞尔不能加入？为什么龙虎机的最强技全改后威力还不如虎龙王？为什么塞巴斯塔没有精灵凭依和乱舞之太刀……好吧，就算这些都不重要，那么为什么要在《OG2.5》最后搞死拉米娅？

以上这些有的是纱迦的怨念，有的则是其他玩家的怨念。据说苏轼有云：“月有阴晴圆缺，我有人寿保险，此事古难全。”本来这些都只是游戏通关后的随想，不过近来却看到有玩家上纲上线，将自己的怨念和其他不满统统迁怒于制作人。甚至有人把某关打不过去的愤怒，也归咎于制作人的失误，这就有些过了。《OGs》的巨大变化不是有目共睹的吗？现在又有两款《机战》新作在开发中，而且都是PS2的，希望制作人戒骄戒躁，超越《OGs》、超越自己！





■樱花大姐是《OGS》玩家心中最大的怨念。不过能听到根谷美智子的声音也算一种满足了。



■打死“有才”的最终BOSS后居然收获了这么多东西。



■系列的最强必杀技：天上天下一击必杀炮。打死敌人后还会有特写。

マナケミア Mana-Khemia ～学園の錬金術士たち～

REVIEW BY 晴天

游戏时间 80小时以上



玛娜传奇 学校里的炼金术士们	Gust	RPG
マナケミア～学园の炼金术士たち～		日版
2007年6月21日	1人	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

PS2

黄金眼评分 25 满分30

系统的进化不仅让作品本身与“调合”结合得更加紧密，更多的则预示着系列未来的发展方向。

校园的美好时光

正如游戏的标题一样，《玛娜传奇 学校里的炼金术士们》以维因的视点为我们讲述了一段发生在炼金术学校中的学习往事，而抛开众多RPG游戏中司空见惯的“宿命论”，穿插在游戏中的各种小事件则更加值得玩家回味，无论是与好友嬉戏追逐，相约一起探索未知的领域，还是曾经向自己的死对头夸下海口，最后尽自己的努力让他心服口服，都如同我们学生时期亲身经历过一般，为“三点一线”的学习生活创造出更多难忘的回忆。

本作的主线流程基本上沿袭了《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》的任务制模式，但却将每个时期的目的进行了更明确的划分。每个章节的开始和结束都会发生固定的事件来推动情节的发展，再加上以完成老师课题获得学分的“课程选修”，以及解决委托任务和培养同伴友好度的“自由时间”共同组成游戏的一个章节。做出这样的改变其实正好修正了前作被很多玩家指责的巨大缺陷：游戏剧情的连贯性被一个个接踵而来任务弄得支离破碎，缺乏整体感，注重收集的玩家必定会将更多的精力放在支线任务上，而很难回忆起更应该引起共鸣的故事情节。省去了拼凑剧情碎片的时间，玩家可以更专注地去完成游戏中的每个课题，充分利用“自由时间”将区域探索以及材料收集的效率最大化，最后根据培养角色的针对性安排出一个时间表，就像我们学生时期所制定的“学习计划”一样，按部就班，有条不紊地为迎接最后的胜利(毕业)而努力。

多结局首次在系列中出现也给了多周目游戏另一个理由，毕竟以往很多玩家都是为了补完“道具图鉴”才义无反顾地踏上二次旅程。游戏每个章节的“自由时间”中玩家都可以和7位同伴发生不同的“友情事件”，而在这些事件中每位同伴的个性都得到了很好地诠释，并在加深相互之间了解的过程中，玩家还可以选择其中之一决定自己今后的人生道路，天长地久的友情或刻骨铭心的爱情都能在游戏的最后给予玩家一个不小的惊喜。

值得推敲的进化

废除等级概念，将角色的能力完全依靠学习“成长之书”上的能力来强化也是本作的一次创新之举。收集新的配方来调合新的物品，再将其镶嵌在“成长之书”上来激活可以学习的能力，接着利用战斗中获得AP点数来学习能力，待玩家队伍的整体实力上升后，战胜新区域的强力敌人也成为了可能，最后消灭敌人获得全新的合成素材再来调合新的物品，如此反复，游戏便进入了一个良性的循环。每个系统之间的联系与承接关系也直接告诉玩家不能忽略游戏中的任何一个环节，甚至只要你在每个环节中都表现得够好，游戏中的收集或隐藏要素也会变得轻松许多，这就像我们经过反复地思考解开了一道道难题一样，那种前所未有的成就感还会督促你继续向更高的领域挑战，这里也不得不佩服游戏制作人的独具匠心，或许这种极具人性化的系统设定就是系列作品最大的魅力所在吧。

虽然“调合”作为系列的标志，每代的规则都大同小异，但是本作中的“同伴派生”明显成为了调合系统的重点，这和以往替换材料进行的“派生调合”不同，每当玩家合成出新的道具或装备时，只要相关的同伴在队伍中就有可能会触发特定的情节，甚至连他们的台词也是经过巧妙的设计，时而幽默时而调侃的语气再结合不同角色的性格，并不会让人觉得非常的牵强，原本记载在配方书上古板的调合方法也因此自然地过渡到了全新的道具调合方法上。

用卡片决定行动顺序，大幅强化伤害的“Burst模式”相信对于体验过前作战斗的玩家来说都并不陌生，而新加入的“Finish Burst”则是对“Burst模式”的一个补充，玩家只要在“Burst模式”满足特定的条件就能够增加“Finish Burst”槽，最后利用不同角色的终结技给予敌人致命的打击。出于平衡性的考虑，每次发动“Finish Burst”都会强制取消“Burst模式”，因此玩家必须在控制Burst槽消耗量的同时来优先发动一些其他技能给予敌人更多的伤害，但由于游戏中并没有给出所有技能的Burst槽消耗量，所以多数情况下我们都只有放弃一些攻击的机会来保证最后能够发动“Finish Burst”，这不得不算是设计上的一个小缺憾。相比之下，“支援防御”和“协力攻击”则让战斗的策略性上升到了一个新的阶段，玩家不但能够借此体会到每位同伴的战斗特点，合理利用此规则还能在面对强大的敌人时游刃有余。

互动的未来趋势

“我的愿望就是某天能将‘《工作室》系列’制作为能够面向更多玩家群体的网络游戏”是系列制作人吉池真一在接受日本媒体采访时，对系列今后发展方向的回答，而事实上系列的“调合”系统已经在很大程度上满足了网络化的要求，并且从本作中以校园为故事背景的设定上也能够强烈地感受到“互动”的重要性，只要将游戏中的同伴替换为现实世界中的玩家，那种共同冒险的乐趣将会带给系列更强的生命力。目前系列面向PS3平台的最新作也进入了紧张的制作阶段，而吉池先生所强调的网络功能是否会在PS3的网络上大放异彩，各位系列的爱好者不妨和晴天一起拭目以待吧。





▲游戏中同伴状态画面的表情会根据好感度的高低而改变哟。



▲协力调合在游戏中的表现并不突出，只有完成某些特定的委托才会使用到。



▲隐藏迷宫的BOSS都是《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》中让人记忆深刻的反派角色。



▲帕梅拉的爱情结局相信都是很多玩家长久以来的梦想吧。



选择信赖还是背叛 都由自己的信念来决定

虽然游戏的战斗成为了很多玩家质疑本作整体素质的地方，但是对于这款原创的正统RPG来说，游戏也并非毫无可取之处，缺少的只是在系统上的推敲和完善，以使其更符合目前大多数玩家的游戏习惯。略显拖沓的战斗中使用玛娜能量发动技能的设定颇有创意，而丰富的收集和合成要素也算是一款合格的RPG游戏中所不可或缺的内容。只要你坚持过游戏的第一个迷宫，或许你就能慢慢体会到这款慢热作品的魅力所在……

文 晴天　美编 NINA

龙骑士的咏叹调	日本一 Software/Hit Maker	RPG
PSP	ドラグナーズアリア 龙が眠るまで	日版
	2007 年 8 月 23 日　1 人	4800 日元
	对应无线联机模式	对应玩家年龄：全年龄

迷宫探索手册

按键	作用
↑↓	切换地图移动界面的同伴
←→	显示附近敌人的信息
滑杆	角色移动
○	确定/调查/对话
×	取消
□	发动角色的地图技能
△	打开系统菜单
L	向右转动视角
R	向左转动视角
L+R	快速面对自己所朝方向
SELECT	显示/隐藏区域地图

游戏的流程是典型的“一根肠子通到底”，迷宫的构造也没有想像中那么复杂，所以玩家每次进入新的场景只需要先从离自己最近的出口离开就会触发情节，战胜BOSS后再从最近的出口离开即可前往新的迷宫。每次击败BOSS后调查周围的水晶会启动传送装置，接着选择第一项即可迅速返回城镇。游戏中共存在三个城镇：首都グラナティス和港町クレサント通过广场的蓝色传送水晶连接，アンブル村则需要先利用的紫色传送水晶返回雷龙的巢穴，再利用坑道从地图左下角的出口前往。

①地图属性



游戏中存在火（红）、水（蓝）、雷（紫）、土（黄）、风（绿）、冰（白）、光、暗（黑）共8种属性，它们都会作为地图属性出现在固定的迷宫中。在战斗中发动和地图属性一致的技能会增加威力，但此规则同样适用于敌人，另外在战斗中使用“インクリーズ”系的道具或“エンハンス”系的魔法都可以临时改变地图属性。

②玛娜能量

发动任何技能都需要的数值（100Energy=1Mana），在战斗中每使用一次普通攻击都会增加50Energy，成功防御一次增加100Energy，而在地图中移动时靠近绿色的魔法阵则会增加300Energy。虽然战斗中选择技能后会立即扣除玛娜值，但如果战斗结束后，我方还存在没有使用的技能，那么之前扣除的玛娜值会自动加回，不必担心出现浪费的情况。

③遭遇敌人

地图上的所有敌人都是可见的，靠近其一定范围内利用十字键←→可以查看附近敌人的信息（背对敌人时无法使用），并且根据敌人的名字颜色还能迅速判断出敌人的强弱：红色表示敌人实力高于我方、白色和我方相当、蓝色则低于我方。消灭白色以上的敌人都可以获得大量经验值，再加上本作从头到尾每次升级都只需要500的经验，所以除非是为了刷低级敌人获得合成材料，只要在一个迷宫中练到敌人不再主动追击我方，基本上就已经具备挑战BOSS的实力了。

地图技能

在通常移动中，保证至少拥有1Mana的玛娜能量再按下□键即可使用四位主人公的“地图技能”。在发动“地图技能”的这段时间内Energy会不断减少，同时角色周围出现光圈，累计减少100Energy后效果消失，另外中途如果遭遇战斗或切换场景也会强制解除效果，而“地图技能”的等级则根据效果持续的时间来提升。



以正常奔跑速度两倍的速度移动，非常适合想节约时间的玩家，等级越高，移动速度越快。



缓慢回复全体的HP，建议找到安全地点再使用，等级越高，HP的回复速度越快。



以自己为中心制造出禁止敌人靠近的光环（不会随角色移动），等级越高，光环的范围越大。



以自己为中心制造出特殊结界（不会随角色移动），可以将靠近的敌人随机传送到地图的任意位置，等级越高，结界的范围越大。

探宝守则

①迷宫中的宝箱除黑色的可以直接打开外，其余两种都需要满足特定的条件才能开启：绿色的宝箱需要使用特定的道具；深蓝色宝箱则需要将对应的魔法练到LV5。大多数绿色宝箱每次切换区域都会重新出现，从中可以得到配方书或稀有材料，而从深蓝色宝箱中则可以获得对应属性的高等级魔法。



②某些地面上的闪光地点调查后会出现有怪物守护的信息，选择第一项并获得战斗的胜利即可得到一些特殊装备，但通常情况下由于守护的怪物实力会远高于目前区域的敌人，所以最好保存一次记录再挑战。

©2007 NIPPON ICHI SOFTWARE INC./HITMAKER CO.,LTD.

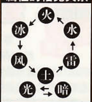
战术指导书

游戏的战斗采用了名为AOT(Action Order Turn)的"顺序指令系统"，即玩家在选择指令的同时即可确定我方同伴的行动顺序，但由于敌人的行动顺序会随机改变，所以玩家不要误以为第一个选择指令的同伴必然在接下来的回合最先行动。另外"防御"指令是无视行动顺序发动的，所以每次应该以回复、攻击、防御的顺序优先选择指令，以避免错过行动的最佳时机。战斗菜单中"攻击"为使用物理攻击、"アイテム"为使用道具、"逃する"为逃跑，接下来将针对战斗中"マナ"指令下的项目进行讲解：

龙之技

随着流程的进行，玩家一共会获得6个属性的龙玉：ファイアオーブ(火)、ウォーターオーブ(水)、サンダーオーブ(雷)、アースオーブ(土)、ウインドオーブ(风)、フロストオーブ(冰)。在系统菜单选择"ドラゴンオーブ"装备后，使用"ドラゴンスキル"即可发动威力巨大的"龙之技"，每个龙玉的第一个技能对应该属性的单体攻击，第二个技能对应全体攻击，使用的次数越多，等级越高，威力越大，但固定只消耗1Mana(龙之技的等级按不同角色分开计算)。和威力较小的魔法比起来，只要玩家针对敌人的属性弱点使用"龙之技"即可造成最大的伤害，战斗也会相对轻松许多，它们相互克制的关系请参考右侧的图片。

属性的相克关系



属性连携

结合"顺序指令系统"，玩家只要先后发动特定属性的"龙之技"(单体和全体技能不可混用)，就会出现"属性连携"的追加伤害，并且不会受敌人行动的影响。每回合最多发动两次"属性连携"，即排在第一、二位和三、四位的同伴可分别发动一次，"属性连携"的对应关系如下：



主导	附加	连携属性
火	水	雷
水	雷	土
雷	土	风
土	风	冰
风	冰	火
冰	火	水

专用技能

除了地图技能之外，战斗中选择"マナ"指令下的第三项即可使用每位同伴的专用技能，并且随着使用的次数提升等级，每次固定只消耗1Mana。合理利用它们不仅可以让玩家在这个回复道具数量和质量都不尽如人意的游戏中支撑得更久，甚至连提升技能的等级也会变得轻而易举：

ハルト　ディフェンス

提升自己的防御力代替选择的同伴承受攻击(会出现防御按键)，等级越高，防御失败时自己受到的伤害越少。

ウルリカ　マナブースト

所选择的同伴使用普通攻击可以增加300Energy，等级越高，在原来的基础上按百分比递增。

ユーフェ　エンパス

完全回复选择同伴的HP并减少自己等同于回复量1/6的HP，等级越高，自身减少的HP越少。

ルスラン　ピュリファイ

减少所选择同伴异常状态(包括能力下降)的持续时间，等级越高，解除得越快。

魔法

游戏中玩家可以在黑色宝箱中获得各种魔法结晶，接着在系统菜单选择"マジックルース"并将其镶嵌在饰品对应的凹槽内，最后在战斗中选择"魔法"即可使用。魔法分为属性攻击、回复(复活)、能力增减、附加异常状态四大类，并且随着使用的次数提升等级(所有角色共通)，使用LV1的魔法需要消耗1Mana，使用LV2的魔法消耗2Mana，之后以此类推。除了回复魔法必须修炼外，提高属性魔法的等级大多是用于开启特定的宝箱或对付后期防御力超高的石像系敌人，而增加物理攻击力(パワード)、魔法攻击力(カニング)、防御力(ヴィガー)的魔法也可以根据情况适当使用，至于附加异常状态和减低敌人能力的魔法，大家还是不要在它们上面浪费时间了。





多段攻击

普通攻击的强化版，随着使用的次数提升等级，玛娜的消耗规则和魔法相同，配合增加物理攻击力的魔法效果显著，多用于对付BOSS或后期没有属性弱点的敌人。

防御按键

选择"防御"指令后如果承受敌人的攻击就会出现"防御按键"，玩家必须在不断旋转的光点与圆环上的红色光点重合时按下○键，每按中一个红色光点可减少20%的伤害，全部按中则可以完全回避敌人的攻击，不受到任何伤害，不过一旦中途按错就会强制返回初始状态，比较考验玩家的手眼协调能力。在防御倒计时结束前只要保证至少按中一个红色光点就算防御成功，并增加100Energy，防御成功的次数越多，"防御等级"越高，防御倒计时减少的速度越慢。



游戏心得大汇总

属性耐性

相信很多玩家都对人物状态中的"属性耐性"一头雾水，如果你只是将它单纯地理解为对各种属性的抗性，那你可就错过了游戏中的一个潜规则。因为抛开独立于其他属性之外的光、暗两种属性，其实六大属性都分别对应着游戏中的各种异常状态，所以这里的耐性也包括了角色本身对该种异常状态的抗性，只要根据敌人的攻击特点装备上特定的龙玉就会产生意想不到的抵抗效果。

属性	对应状态
火	混乱
水	毒
雷	麻痹
土	石化
风	睡眠
冰	冻结

物品合成



作为本作最大的收集要素，玩家从城镇的"レシピ屋"中就可以买到几乎所有的配方书。其中每个角色，每个阶段的武器都以六大属性为主，虽然攻击力可能会低于商店出售的同等级武器，但是附加的属性伤害却相当可观，并且无需所有属性都进行打造，只要针对即将经过的区域制造1～2把武器即可；饰品方面则在防御力相同的情况下，不但会针对特定的能力进行强化，通常还会对需要消耗玛娜能量的技能有不同程度的等级加成，虽然玩家在战斗中只能看到该技能根据使用次数所换算出的等级，但实际使用出的效果却有明显的差别。

材料收集

游戏中怪物所掉落的物品都是固定的，有心的玩家可以在消灭敌人并获得某些特殊材料时，记下该敌人的名字，然后切换区域再返回，最后使用十字键←→确定敌人的名称再进行战斗，这样主要是可以避免很多无谓的战斗，对于快速打造出强力武器颇有帮助。

体验联机模式

在标题画面下选择"Network"即可进入游戏的联机模式，但并不是一开始就可以使用，创建队伍玩家必须满足在游戏的主线流程中至少通过一个属性龙的巢穴，并获得以火龙命名的钥匙(例如火龙の鍵)才行。读取游戏的进度后，游戏会自动搜索附近的玩家，而为了确保参与的玩家都能进入同一频道，可以进入PSP的XMB界面(以英文系统为准)，选择"系统"下的"Network Setting"一项，将"Ad Hoc Mode"设置改为CH1(只要参与的玩家保持一直即可，尽量不要选择自动)。接着游戏会要求创建队伍的玩家选择挑战的项目(每个项目对应所取得的不同钥匙)，利用一键将好友加入队伍，最后按○键各自选择一名同伴即可正式开始挑战。

最初的六大属性挑战中会迎战六只守护龙，如果玩家的等级平均在50以上都可轻松取胜(输入指令时会有10秒倒计时，如果玩家什么都没输入，系统并不会默认防御)，并取得新的秘宝，接着返回挑战画面选择新出现的项目，虽然迎战的守护龙不变，但是实力却有明显的提升。



游戏立方 GAME3

Vol. 132

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

其实纱迦所提到的这款《ARM SPIRIT》并不算是首个掰手腕游戏机。如果在过去(10年前)经常游历大型街机市场的玩家，应该能看到类似机台。在我印象中，TAITO曾经出品过掰手腕游戏机。由于玩家握住的就是一只硬塑料制成的假手，所以毫无弹性可言，手感非常生硬。为了能够战胜电脑，当没有工作人员在场的时候，玩家经常是多人同时上阵，这种"不择手断"的做法完全背离了这款游戏的初衷。没想到多年过去了，这种类型的街机又复活了。

多边共享区 ENTER THE GAME

断臂游戏

纱迦 提供



虽然体感游戏目前已不是日本街机市场的重头，但是在日本依然有着为数不少的体感机。最近Atlus开发的体感游戏《ARM SPIRIT》无意中成为媒体关注的焦点。《ARM SPIRIT》是一款模拟掰手腕的街机游戏，游戏中设定了十个级别，每个级别都有一名假想对手，从最弱的吉娃娃狗到法国女佣应有尽有，最后的对手则是专业掰手腕选手。此游戏目前已经创下令3人断臂的记录，为此Atlus以安全为由从日本的150个街机厅中撤回了游戏。

玩游戏玩到断手也算是一大奇闻了，不过Atlus的发言人说发生断手事故的原因，是有人在玩的时候太过投入、太过兴奋，因此以"不自然的方式"扭曲手臂而导致的。发言人还专门指出，虚拟对手的力气其实并不大，甚至女士也有可能把机械手扳倒。但不管怎么说，目前有关方面已经介入了此事，调查正在全面展开中。

全新体验！小便游戏

levelup.cn 提供



看到这个标题之后也许大家会感慨现在的游戏发展真是越来越匪夷所思，连在厕所里的一点点时间都能拿来游戏，游戏的同时还能锻炼平衡力和控制力，简直让人迫不及待想体验一把。不过你可别羡慕那些有游戏玩的人，相信我，他们也不想玩，因为这个游戏其实是一个检验司机有没有喝醉的检测装置。

德国是喜爱啤酒的国家，而酒后驾车所引发的交通事故也已经成为令德国交通部门头痛的问题。为了改善这种状况，德国的法兰克福市在全市的酒吧、俱乐部等男性饮酒者集中的场所安装了全新的驾驶游戏系统——《THE PISS-SCREEN》，通过游戏来判断和提醒饮酒者请勿酒后驾车。

这个驾驶游戏就安装在各场所的男性厕所内，游戏画面显示在小便池上方的显示屏中，游戏控制器则直接安装在小便池中，客人在撒尿的过程中瞄准左右两个压力控制器就可以控制画面中的汽车移动。如果游戏中撞车或发生事故，那么系统则会做出这位客人无法自行开车回家的判断，并在游戏屏幕中显示出租车公司的电话号码，便于客人叫车回家。

不管怎么说，连上厕所都得绷着一根弦，这种游戏体验看起来可不太美妙。

《机动战士高达00》始动

十六夜 提供

又一商业化传说即将在我们眼前上演！

"高达"这一响当当的名字可以说无论在动漫界还是游戏界都早已经获得了真正意义上的占领，不管时代如何发展、作品风格如何转换，只要冠以"高达"名号的东西就都会引起广泛的关注甚至是社会性话题。《机动武斗传G高达》、《新机动战记高达W》、《TurnA高达》以及《机动战士高达SEED》，这些作品不约而同的都在播放时引起了来自各方的评价，尽管褒贬不一、阵营分明，但在现在看来这些"话题作"无论是在其作品本身还是日后的商业结果上都是相当成功的。现在，这一系列的另一个神话也已经拉开了他的帷幕。

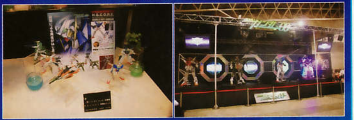


▲真人高度极具魄力！

高河弓，这是一个会让一部分人尖叫的名字，如果你现在还认为"高达是男孩子的专利"那就真的是太落伍了——仔细回想一下，从"W"的青春偶像5人组到"水壶"的罗兰女装配哈利，无论是男孩还是女孩其实都能在这个世界中找到自己关心的东西，只不过一直以来我们的女性同胞还算是处于半地下或是说半同人化状态而已。然而官方是不会忘记她们的，更不愿意忽视这一巨大潜力的市场——充满另类魅力的主角们就毫无顾忌的表现出了这一点，而相信作品本身也将会现在大家脑海里YY的那样，不会辜负人设的……

如果说人设是本作吸引女性观众的神器，那么机体就是牢牢抓住男孩的法宝。在"后角木时代"(角木肇退出机设)，现如今高达机体设计的整体设计风格已经有了相当大的改变，随着参与过《青之六号》和《攻壳机动队》机械设计的海老川兼武与柳濑敬之的加入，本作的"高达"已经将"传统"2字远远抛在了身后。也许是需要时间让我们适应，Bandai对于本作机体的宣传要明显积极得多，而这一绝佳的商业良机更是不会被放过。

在刚刚结束不久的"C3×HOBBY キャラホビ2007"上，Bandai便公布了大量《机动战士高达00》的相关商品，从今年10月开始一直到明年在"ガンダムコレクション系列"、"MIA系列"、"HCM-Pro系列"上都将有商品推出，而最让人关注的则是特别展出的真人等高大比例机体模型，由此也可看出商家的不遗余力。



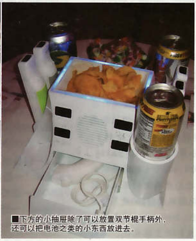
▲从迷你版到等身大版应有尽有，厂商宣传真的是不遗余力！

火云 提供

Wii全家同乐套装


■薯条、啤酒，这可是开Party必备的“神物”哦。


■这套装备是由电池供应电力的。要是放啤酒的地方带有冰镇效果就更好了。


■下方的小抽屉除了可以放置双节棍手柄外，还可以把电池之类的小东西放进去。

从概念上讲，这套装备正好迎合了任天堂这款主机全家同乐、全民Party的众乐乐概念。眼见为实，当你亲眼见到而后在打游戏时真正用到套装备时，就会发现它将使Wii的游戏更加有趣。自然，你别指望它起到的作用比这Wii主机还要大。如果在你大快朵颐的时候将食物的残渣或饮料弄在上面也不必担心，它的几个部件几乎都可以拆下来方便清洁，分布在四个角落的圆柱不但是可拆卸式杯架，更是实用的冰杯，为玩Wii玩得满头大汗的你提供一杯冰镇饮料。下方的小抽屉可以塞下一堆配件。看到正面那个类似于风扇口的地方了吧，那是给手汗严重的玩家烘手用的。

四个小液晶显示屏可以记录每人具体获得了多少场比赛的胜利，想耍赖的家伙就没那么走运了。玩《马里奥聚会8》最后根据战绩分派啤酒就有据可查了。相信随着Wii在世界范围的热卖，类似为玩家服务的周边会越来越多，到时候各位玩家可别挑花了眼哦。

邪魔天使 提供

士郎正宗FANS福音 苹果核战记卡片战略

如果你是一个ACG爱好者那就应该听说过士郎正宗这个名字，好吧，如果你不知道这人《攻壳机动队》总该听说过吧？如果你还是不知道……嗯……火星不远的。2005年一部全CG电影动画在日本成为了话题之作，因为这是日本第一部全CG动画电影，这部动画电影就是《苹果核战记》。《苹果核战记》是士郎正宗的出道作品，而现在基于这款作品的网络卡片战略游戏即将登场。游戏中玩家将扮演组织的特工与对手势力。游戏分为ASO：C和ASO：F两个模式，ASO：C是集集换类卡片游戏与战略模拟游戏为一体，融合了大型网络游戏概念的模式，主要是对战，也就是玩家与玩家之间的战斗；而ASO：F则是从一个生活在动荡时代的一般市民的视角出发进行游戏的单人用模式，不能与人对战。而除了这两个模式之外还有1V1的对决战和3V3的组队战。目前该游戏只推出了Windows版，估计在将来会登陆家用机。如果你是一个士郎正宗迷那就不要错过了。





入学即签订就业推荐协议

上海大学 成教院 招生公告

三维游戏影视动画、游戏开发专业研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十一期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

开学时间：2007年10月26日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：50
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏设计与制作专业研修班（全日制1年） 招生人数：50
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书：完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：上海大学延长路区；
住宿安排：上海大学延长路校区学生公寓。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁；
热爱游戏影视动画者免试入学。





入学即签订就业推荐协议：毕业后成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室



硬件 HARDWARE

@ ①我所居住的小区使用铁通宽带拨号上网，所以最近尝试着用X360上LIVE。我先把网线的一端接到MODEM上，另一端接入X360的网线口，接着将用户名和密码设置成和电脑上网时一样，IP地址选择自动设置，但是在检测网络时前面几项都通过了，而MTU一项却总是显示“失败”，请问这是什么原因呢？有办法可以解决吗？②我想让PC和X360同时上网，是否需要另外添置无线路由器，还有什么特殊要求吗？或者普通的无线路由器也可以？需要怎样设置？[xu oliver]

①MTU是Maximum Transmission Unit（最大数据包）的缩写，这项设置与网速是否流畅有关。出现您所说的情况可能是由于您所使用的MODEM上MTU设定与Xbox LIVE的MTU设定不同导致的，一般来说，MODEM端的MTU设定必须大于1365，否则将无法正确连线至Xbox LIVE。当然您可以先按照以下步骤来测试判断路由器的MTU设定是否符合Xbox LIVE的最小需求：在“连线状态”画面上按Y键，再按A键继续诊断读数，接着会在“诊断伺服器”画面中看到以下信息：“<版本 #> MT：x（aaaa-bbbb）x=0”。其中x=0表示未通过MTU测试；x=1则表示没有MTU问题；（aaaa-bbbb）为错误代码，它们具体的含义如下：

错误代码	显示的值
XONLINE_E_LOGON_DNS_LOOKUP_FAILED	0x8015190
含义：DNS服务器测试错误，请检查X360或网络连接的DNS设置	
XONLINE_E_LOGON_DNS_LOOKUP_TIMEDOUT	0x80151904
含义：DNS服务器测试超时，请检查X360或网络连接的DNS设置	
E_OUTOFMEMORY	0x8007000E
含义：内存不足，请重启X360（这个错误一般比较罕见）	
XONLINE_E_INTERNAL_ERROR	0x80150007
含义：表示您从XDS服务器收到了不想要的传回值，请重新测试	
XONLINETASK_S_SUCCESS	0x001500F0
含义：表示一切正常，如果没有看见这个代码，则测试结果不一定有效	

②如果你想使用无线路由器让PC和X360同时上网，除了PC要配备一块无线网卡外，X360也需要购买专用的无线网卡，目前市场价格大概在500元以上，至于无线路由器则没有特殊需求。

@ ①我的PSP刷到3.03OE-C之后，○键变为了确认键，可恢复初始设置后，×键又变成了确定键，即使是按R键进入恢复模式，将○键更改为确定也不起作用，这个问题可以解决吗？②安装自制系统后是否可以使用DevHook模拟今后更高的系统版本呢？③看到杂志上说升级到3.30OE-A之后要将文件夹分为GAME、GAME150、GAME310，那是否说明我的3.03OE-C也需要将文件夹改名为GAME303呢？之后更高级的系统也需要改吗？这样改动后我想玩游戏要将ISO放在哪里呢？④SONY官方出售的2G ProDUO短棒是否支持PSP？记忆棒是否只能在PSP上格式化，不然PSP就无法识别？记忆棒内的文件夹结构是手动建立还是自动生成的呢？如果是手动建立的话，能够简单列举一下具体的结构呢？⑤我可以在OE系统的基础上升级官方的最新版本系统吗？如果可以需要如何操作？[张岩]

①造成这种情况的具体原因以专业术语解释起来可能会比较难以理解，不过你可以将PSP的系统通俗一点理解为由“核心文件”和“注册表”两大部分组成，而这里“注册表”的功能也类似于Windows的同名系统，不同的键值决定每个程序或操作都能够确实执行玩家的操作。因此根据你所描述的情况，你所购买的PSP在出厂时就已经在“注册表”中默认了×键为确认的键值并禁止更改（类似于写入保护），而你使用刷机程序时改变了这部分内容，用○键替换了×键的功能，不过只要你一旦恢复初始设置，“注册表”的相关键值又会还原到出厂时的情况，所以即便是你使用R键进入恢复模式也无法再次更改。惟一的解决方法就是将系统恢复到以前的老版本，再利用刷机程序升级到目前的自制系统版本并进行“○键更改为确定”的操作才行。②目前DevHook的最新版本为0.52，可以在不安装官方系统的情况下最高模拟3.11的系统，并且在自制系统中也是可以使用的，不过晴天还是建议你多使用高版本的自制系统比较好，因为这样在程序的稳定性和游戏的兼容性上都要好很多，不要因为以前的游戏经验而过于相信模拟系统的优越性。③3.03OE-C的文件结构中的确需要放置GAME、GAME150、GAME303这三个文件夹，而游戏镜像还是放在根目录下的ISO文件夹内即可，而自制软件如果放置在GAME303的文件夹内无法运行，可以将它们拷贝到GAME150中再进行尝试。④SONY官方的2G ProDUO短棒是可以在PSP上使用的，而且也没有必须在PSP上进行格式化一说，通常情况下在电脑上进行格式化也是可以的，另外记忆棒内的文件夹结构都可以手动建立，具体方法你可以参看最后的文件夹结构列表，方括号中为对应放置的内容。⑤首先你需要在GAME目录下建立名为UPDATE的文件夹，然后将下载到的最新官方升级程序（EBOOT.PBP）放在其中，最后在XMB界面中启动GAME下的升级程序即可在自制系统中升级到官方系统的最新版本了。

3.03 OE系列记忆棒文件结构

PSP（一级目录）
├GAME[PS模拟游戏及自制软件]
├GAME150[1.50自制软件]
├GAME303[3.03自制软件／官方试玩游戏]
├PHOTO[截图保存]
├MUSIC[MP3／WMA等音乐文件]
├SAVEDATA[游戏存档]
└VIDEO[PMP／PMP-AVC文件]
MP_ROOT（一级目录）
├100MNV01[MP4视频文件]
└101ANV01[AVC视频文件、480MP4文件]
ISO（一级目录）[PSP游戏镜像ISO／CSO]
PICTURE（一级目录）[JPG／BMP等图像文件]
VIDEO（一级目录）[AVI视频文件（MJEPG编码）]
seplugins（一级目录）[自制系统插件]

@ ①终于在暑假购入了Wii，但BOSS“送”的变压器确是玛娜所说的那种会“火烧屁屁”的直插电源适配器，现在都不敢开机，究竟市面上那么多种类的火牛，究竟该选哪个才好呢？②我买的是组装S端子线，效果还不错，但抗干扰性却太差了，不知道Wii有原装S端子线吗？[LeeAsher]

①正如你所说的一样，因为市面上流通的火牛种类繁多，所以仅从品牌上来判断质量的好坏的确不是一件容易的事情，而根据晴天从编辑部所在地了解的价格来看，质量较好的火牛价格大约在150左右，如果和这个价格相差甚远那么你购买时就要小心了，另外无论购买哪种电源适配器，一定要在购买前和商家协商好有可能出现的意外情况，如果条件允许的话，你不妨让商家现场安装使用，确保没有问题后再购买。②Wii主机有原装S端子线的周边，目前任天堂官方网站给出的售价为2500日元（约合150元人民币），但实际上由于长期热销的原因，Wii主机的相关周边在全球范围内都出现了不同程度的缺货现象，所以即便是在国内能够买到也会因为商家的炒作而比最初的定价高不少。

游戏 GAMES

@ 《王国之心2 最终混合+》最高难度下的铠甲男真的非常变态，前八、九格血还不难对付，不过超必杀的威力就只能用令人发指来形容了。杂志的攻略中建议以彼特·潘的无敌时间进行回避，而我召唤的同伴中却没有彼特·潘，现在我已经填满了所有的钥匙孔，并且击败了XII机关和萨菲罗斯，但还是没有彼特·潘，甚至连召唤等级也只停留在5，使最后的奖杯大赛成为了怨念，请问究竟如何才能得到彼特·潘呢？[szlsfff]

当你第二次访问皇家港口时可以在“船の墓场：船舱”（Ship Graveyard：The Interceptor's Hold）中的宝箱获得。

①《最终幻想X》中获得召唤兽“异界三姐妹”所需要的两件道具怎样获得？②技能盘中LV3、LV4的解锁道具有什么办法可以快速获得？[上海 康亚]

①要想获得游戏中最强的召唤兽“异界三姐妹”，需要先收得除她们以外的7支召唤兽，接着完成ナギ平原（Calm Lands）和ガガゼト山（Mt.Gagazet）的地域制霸（让装备带有自动能力“ほかく／Capture”的角色使用“战う／Attack”或“技／Skill”给予敌人最后一击），再与训练场门口的管理员对话即可得到关键道具之一“つばみのかんむり（Blossom Crown）”的奖励；然后乘坐飞空艇返回グレートブリッジ（Highbridge）与マイカ总老师（Grand Maester Mika）对话洗脱反逆者的罪名，再返回ナギ平原乘坐陆行鸟调查东南部有黄色标记的地点进入レミアム寺院（Temple of Yevon Remiem），深入后不久会遇到以前的召唤士ベルゲミーネ（Belegmine），只要战胜她召唤出的バハムート（Bahamut）即可得到第二个关键道具“花のかんむり（Flower Scepter）”，最后消灭掉她召唤出的所有召唤兽来到最深处的祈り子の间（Room of Fayth），依次选择使用两个道具即可。②LV3的解锁道具可以在后期挑战“怪物斗技场”中的高等级敌人有一定几率掉落，而LV4通常只能在宝箱中少量获取，当然你有足够的实力也可以挑战隐藏BOSS“超越一切者”来100%获得它。

①《王国之心 最终混合版+》中的大师变身如何学会？我把游戏中能遇到的BOSS全打过了，但还是没出来。新加的换装如何升级？②《怪物猎人携带版 2nd》中训练所水龙讨伐任务如何出现？[北京 陈寅]

①大师变身在电子世界的剧情中就可以获得，而新的换装需要使用最终技击中敌人才会获得经验值，所以需要连打△才行，而前往阿拉丁宝物库处的XIII蘑菇处刷敌人则可以快速提升此服装的等级。②首先你需要通过个人演习·斗技训练03（电龙）和斗技训练04（盾蟹），此外还要在村长或集会所任务中讨伐过1只水龙，最后出现的个人演习·特别训练02就是讨伐水龙的任务了。

①《怪物猎人携带版 2nd》中有没有什么方法提高大体型怪物的出现几率？②《龙骑士传说》中第三章和罗伊德决战的地方，最右边的翼人要如何击败，他挡住的宝箱中到底是什么？③PSP版《铁拳 暗之复苏》中凌晓雨的校服要怎么获得？[重庆 高俊嘉]

①游戏任务中敌人的体型都会在一个范围内随机变化，并没有什么特殊的方法来提高大体型怪物的出现几率，通常来说想刷各种金冠的话，不妨下载一些官方更新的讨伐任务来进行挑战。另外还要提醒你的是，早期也流传着使用金手指进行修改的偏方，不过使用此方法表面看上去敌人的体型的确有明显增大，但是过关后系统还是会以默认的大小来计算成绩，千万不要以为这样就可以随意地刷出金冠哦。②最右边的翼人是魔老ファウスト，根据正常流程，此时你并没有战胜他的实力，可以考虑进入魔都前再返回挑战，他的魔法攻击力和物理防御力都很高，而且所有魔法都对其无效，所以战斗中最好让一名同伴进攻，另外两名同伴负责回复，千万不要试图全体进攻，不然接下来可怕的魔法反击绝对会让队伍瞬间全灭，战胜他后会得到“幻の盾”，而开启其身后的宝箱可以得到ドラゴニヘルム、圣者のアニク、踊り子の指轮、マジカルハット这四件超强装备。③在选人画面时将光标停留在凌晓雨身上，然后将两个拳键或两个脚键同时按下即可选择校服。





选择一款适合自己的游戏

在和阳光成员交流布置任务的时候存在着一个普遍情况，很多人都会说：”最近出了《XXX》，我想给它写一个攻略。“这里的《XXX》，往往都是一些近期很热门的大作，遇到这种情况时，往往编辑们都会建议阳光成员换一个游戏来写，因为这个游戏并不适合初踏入游戏和写作领域的新人们。

适合新人选择的游戏是什么？选择怎样的游戏能够最大范围地展现自己的能力并提高发表在杂志上的可能性？这些都是有意踏入游戏领域的新人们所应该了解的第一课。

原则1.不选择大作

一款类似《最终幻想》的大作总是受到诸多玩家喜爱的，但是想给大作写攻略的人实在是太多了，这会导致严重的撞车，与其将精力放在大作上，还不如发掘一些口碑不错但关注者较少的二线游戏呢。

原则2.选择自己擅长的游戏类型

擅长的游戏类型会使制作过程更快乐轻松，而当你经常写作这一类型且编辑也已经了解时，再遇到此类型的新游戏，编辑当然会立刻想起并联系你。

原则3.发掘更多优秀的游戏

每月的发售的游戏新作很多，但出现在杂志上的只有其中一部分，努力发掘相对关注较少的游戏并将自己的心得撰写成文，是快速的成长方法之一。

原则4.多与编辑沟通

在选择了自己想写的游戏之后，首先要做的当然是发送邮件给编辑告知，如果你选择的游戏并不适合刊登在杂志上，或是这款游戏已经有人决定要写，编辑都会建议你另外选择其他的游戏，可以有效避免浪费时间的无用功。

飞信 Fetion 游戏礼给站

你是否还在为游戏生活中所遇到的问题一筹莫展，是否因为无法及时提交问题而苦恼，现在只要你拥有一部手机或电脑，都可以轻松使用中国移动通信的“飞信软件”随时向“问题小卖部”提交你所遇到的疑难杂症。

你问我答奖不停

作为走在潮流最前沿的新新人类，各位玩家还在等什么呢？赶快根据以下的步骤参与到这种全新的互动体验中来吧，并且从下一期开始，每期我们都会筛选具有代表性的读者问题进行刊登。

第一步
登录“飞信”官方网站下载客户端：
http://www.fetion.com.cn

第二步
发送短信“KTFX”到10086开通“飞信”并收到您的飞信号码。

第三步
登录“飞信软件”添加本次活动的专用号码为好友，按软件提示提交问题：
飞信号码：992224
昵称：游戏机实用技术杂志社



奖项设置 每期我们都会从所有通过“飞信”软件提问的玩家中抽取1～2名赠送“飞信特制礼品”，而每月还会产生1名幸运读者赠送“中国移动定制手机”一部，所有的中奖名单都会在最新一期杂志上进行刊登。

一等奖	二等奖
每月1名	每期1～2名
中国移动定制手机	飞信特制礼品

注意事项 为了保证活动的公平性，我们会定期清理软件中的部分好友（参与信息保留，不影响最后的抽奖环节），而为了保证你能确实地收到奖品，请在收到中奖通知后尽快反馈相关信息以便于邮寄（请所有玩家在接到通知时确认发送者的飞信号码，以避免误入中奖陷阱）。

邪魔院

◆◆体会异国文化的魅力◆◆

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

下个月又到了东京游戏展了，感觉时间过得真快，仿佛去年的东京游戏展还像昨天发生的事一样。最近将《虎胆龙威》的前三部一口气看完，然后仔细欣赏了一下《虎胆龙威4》，回想一下现在看这片子的心情已经和过去大不一样，虽然布鲁斯·威利斯已显老态，但硬汉的形象依旧魅力十足，而且胡子小正太表现也不错，果然是个激情四射的好片。

闲聊日语

古代日语的词汇量

作者：张宏

有一天一位网友给我发邮件，提了一个很有趣的问题：一个现代日语的单词，比如“**訪（おと）れる**”（访问），在500年前或者 1000 年前的日语中是否也有？如果有，当然很好，如果没有，当时的日本人是如何表达“访问”这个意思呢？这个问题涉及到日语词汇产生的年代，笔者对这方面知道的不多，因此只能凭印象胡乱侃几句。

日本有一个语言研究机构曾经做过一次非常重要的研究，他们把日本古典名著《源氏物语》、《万叶集》等书找来，将这些书中的名词、动词、形容词、副词等分门别类挑选出来，每一类中剔除掉那些重复的单词、生僻的单词、人名、地名等，最后发现，在这些书中，总共约有 200 个通用单词，其中：

①名词：约有80个，比如“**とり**”（鸟）。

②动词：约有60个，比如“**いく**”（去）。

③形容词：约有20个，比如“**たかし**”（即“**たかい**”，高的）。

④副词：约有10个，比如“**また**”（又）。

⑤其他单词：约有 30 个，比如连体词“**その**”（那个）。

《源氏物语》写于公元 1000 年左右，《万叶集》写于公元 770 年左右，由此我们可以看出，在那个年代日语的词汇量还是很少的，基本上只能表达一些不太复杂的意思。类似“**訪れる**”这样的单词，笔者估计是在更晚的年代产生的。至于说，在古代日语中，没有“**訪れる**”这个单词，当时的日本人是如何表达“访问”这个意思呢？笔者是这样猜测的：“访问”某处实际上就是“去”某处，因此当时的日本人很可能是用“いく”或者类似的动词来表示“访问”这个意思。上面这个问题如果真要深入研究下去是相当复杂的，比如有一本书上说“月曜日、火曜日、水曜日”等表示星期几的单词是 19 世纪初期日本人根据英语 Monday、Tuesday、Wednesday 等创造出来的，如果真是这样，笔者就要问：那么古代的日本人用什么单词来表示星期一、星期二、星期三呢？所以说这个问题是很复杂的，如果大家有兴趣不妨去查阅一下相关的书籍。

豆知识　冰川きよし

记得小邪刚来编辑部的时候在纱迦电脑上看到了一个神奇的游戏广告，那就是《电车GO！旅情篇》的CM。广告上一个清秀的年轻男子唱着字正腔圆的“电车で GO！”，虽然没有被惊悚到但第一次看到用演歌唱游戏广告歌，那种感觉无法用语言来形容。在小邪的心目中，唱演歌一般都是些中老年大叔大妈，像冰川这样年轻的唱演歌的确是比较少见的。

冰川きよし于1977年9月6日出生在福冈县，本名山田清志（やまだ きよし），2000年2月以一首《箱根八里的半次郎》出道，之后在演歌的事业上就越来越红，举行过很多次歌谣剧。如果喜欢看红白合歌战的读者应该对多次出现在红白的冰川有印象。作为一名艺人，冰川对歌迷是非常亲切的，送给歌迷的礼物上都会写上“感谢”二字，以表自己对歌迷的感激之情。不同于流行音乐的年轻歌手，冰川きよし更有传统日本风味，他的举止，谈吐都很高雅，再加上他帅气的外貌，所以被誉为“演歌界的贵公子”。他人气之高，不仅是喜爱演歌的老一辈日本人，连二十多岁没怎么听过演歌的年轻人也有他的FANS，不过要说受欢迎程度冰川最受日本中老年妇女的喜爱。虽说冰川很有传统日本风味，但在演歌界一般穿和服演唱的情况下，他大多是穿西服。





冰川きよし是艺名，取这个名字的是日本著名影星北野武。而他和“银河系美男子”西川贵教也是好友，从他出道以来两人关系就非常要好，经常在NHK的“与きよし的这个夜晚”节目中竞演。

东瀛来风

钱汤

我们知道日本人喜欢洗澡，一是他们爱干净，另一个就是日本人生活压力大，那么洗澡就成为了工作之余不可多得的放松身心的好方式。我们经常在动漫和日剧里看到日本人去公共浴室洗澡，有的是住的地方没洗澡的设施，而有的家里即使有也去洗那是因为图个舒服，毕竟公共浴室宽敞，泡起来舒服。日本的公共浴室叫“钱汤”，门前经常是挂着写有“汤”字样的蓝布帘子。



在平安时代末期在京城出现了类似于钱汤的设施，到了江户时代最初的钱汤是天正 19 年（1591 年）在江户城内钱瓶桥附近伊势与一开设的蒸汽浴，而现在我们看到的水槽式入浴式的钱汤是后来才出现的。以前的钱汤无论男女老幼是混浴，据说是穿着浴衣入热水洗，而由于浴室内蒸汽弥漫又没窗子所以室内会很暗，因此经常发生偷窃和风俗问题，在宽政3年（1791年）颁布了《男女入进禁止令》和天保改革后混浴就禁止了，当然，明令是禁止了但不遵守的还是有。



许多钱汤的建筑造型和日式神庙很像，有一个拱形的房檐，考究点的会雕刻一点图案，木头一般不着色。钱汤一般午后才营业，一直开到深夜。钱汤其实是一个大池子，不过中间被木板隔开。钱汤一般在专门的地方洗身体和头发，因为浴池内是不能把泡沫、毛巾带进去的，即使是冬天也要先把身体洗干净才能进浴池泡澡。钱汤的价格不贵，从 300 到 360 日元不等，如果有机会在日本留学或工作不妨去居住地附近钱汤试试，也许会体会到不一样的感觉。

游戏军火库 GAME ARSENAL

栏目主持：炎骑士



本期话题 浅谈战斗机械的驾驶

《机动战士高达 MS战线0079》是近期比较热门的高达题材游戏，这款游戏最为独特之处在于其充分利用了Wii的手柄模拟机动战士的驾驶方式，让玩家进一步投入到游戏中去。然而，机动战士的驾驶方式到底是什么样的呢？我们不得而知，毕竟这是一种来自架空世界中的虚拟战斗机械。不过，机动战士的驾驶舱布局与现代的战斗机在某些方面十分相似，我们不妨暂且放下虚拟的未来科技，先看看今天的战斗机驾驶舱是什么样子。

驾驶舱的最基本功能自然是为操纵者提供驾驶环境，所以操纵设备是必须的，今天的战斗机普遍采用的是双手双杆式的操纵方式：左手位置的控制杆是节流阀，也就是我们通常所说的油门控制杆，凭借这个控制杆，驾驶员可以控制发动机的推力，从而达到控制飞行速度的目的；右手操控的当然就是驾驶杆了，只不过这个驾驶杆在绝大多数机种上是设置在中间，也就是驾驶员两腿之间的位置，不过也有例外，美国的F-16和法国的“阵风”这两种战斗机的驾驶杆就被设置在了右侧，与节流阀的位置正好相对。右置驾驶杆的好处在于驾驶更加舒适，但有一部分专家指出，驾驶员在空战中一旦右手受伤，这种右侧偏置的驾驶杆十分不利于左手操控，相反，中置的驾驶杆则不存在这样的问题。显然，《MS战线》中的操作是模仿自战斗机的驾驶方式：左手手柄控制加速冲刺，而右手则负责控制机身转向。当然，这款游戏的控制方式并不是照搬现实，在游戏中，MS的轴线运动控制并不是由右侧手柄负责的，而左侧手柄在具备节流阀功能的同时还负责锁定目标。



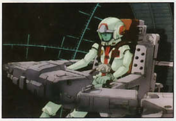
游戏中的锁定画面



F-16驾驶舱特写

说完了基本的驾驶功能，要就要说说驾驶舱里的硬件设备。现代作战飞机普遍装备的探测用设备就是雷达，这已经是众所周知的了，但随着作战环境的复杂，作为一种先进高效的战斗作战平台，还可能配备红外、激光甚至卫星定位等探测设备，它们不仅帮助驾驶员在执行任务时寻找目标，而且还担负着引导各种制导武器的任务，这些设备的控制终端反映在驾驶舱内，就是各种仪表和显示屏，而这其中最为重要的就是抬头显示器。在《皇牌空战》中，玩家所看到的游戏界面事实上就是在模仿抬头显示器，几种最基本最重要的数据都会在抬头显示器上显示出来，中央的光圈正好作为射击瞄准和雷达探测范围的标识。虽然真实中的战斗机上的各





种设备要远远多于游戏中，事实上，“让驾驶变得像电子游戏一样简单”一直是各国都渴望达到的，这样可以进一步减轻驾驶员的操作负担、提升作战效率。

谈完了硬件，自然不能忘记软件。还记得《高达SEED》中基拉大和那段强到逆天的快速修改控制程序的桥段吗？虽然在那种战场环境中修改程序实在是有点扯淡，但专门为飞行器提供的操作系统，这种特殊的软件在现实中是确确实实存在的。飞行器在空中的运动状态会受到气流和外形设计的影响，人为操纵不当很可能会使飞行器进入一种无法控制的状态，进而引发飞行事故。飞行控制软件的出现正是为了应对这一类情况，一架中央计算机写入了飞行控制软件的的现代作战飞机，如果飞行员在飞行中作出了过于粗暴且超出安全飞行状态的操作，那么飞行控制软件就会控制住飞机的控制面（如升降舵和方向舵），强制飞机在安全飞行姿态范围以内飞行。我们在动画中和游戏中所遇到的情况有些不同：主人公操纵机器人用粗大的机械手作出细微的动作、机体摔倒后重新站起来、让机器人弯下身子用手掌接住驾驶员本身并将其安全送到地面，这一系列的动作应该都是由控制软件来实现的，因为机械毕竟不是属于人体自身的器官，我们无法像控制自己的四肢那样完美地协调各部分机械部件，而这些琐碎的操作指令却完全可以由控制软件的程序来辅助完成。

机械家 小编机械造型大公开!

这个小版块自第一次出现后就一直受到大家的欢迎，不过由于机械造型的绘制过于复杂，所以只能以不定期的形式刊登。这一次放出的是扎古吉他手D·S。为什么是吉他手？为什么是扎古？嘿嘿，这可都是D·S君的个人喜好。



机械设定：干冷烧猪



绘梦人

藤坂公彦

Fujisaka Kimihiko

提到藤坂公彦这个名字，相信许多读者都会感到陌生。的确，在游戏画师界中，他远不如安田朗、小岛文美、野村哲也等前辈闻名遐迩，更不如金亨泰、TONY等人影响力竟然大过了担任人设的游戏。不过，日本业内人士对这位新锐画师却有着颇为不俗的评价。而在《龙背上的骑兵》FANS眼中，他的影响力更是远远大过了这一系列游戏的其他制作成员。



文 卡伦 美编 NINA

华丽与黑暗的舞者







与许多画师一样，藤坂公彦也是在大学就读期间中途退学的。虽然他的梦想是成为"《机动战士高达》系列"的画师，但一踏入社会后，他还是选择了立即投身至自己喜爱的游戏业界中，成为了SCE的子公司シュガーアンドロケッツ的美工。但由于这家公司开发的绝大多数都是一些三流小品游戏，因此他没多久后就跳槽至Cavia中，担任游戏画师一职，并一直工作至今。

2003年推出的《龙背上的骑兵》是藤坂公彦的成名作，这部由Cavia开发，Square Enix发行的A · RPG以其黑暗扭曲的世界观在玩家群中拥有很大影响力，尤其是剧情和人设更是得到了极大好评。在本作中，藤坂公彦除了负责人设、宣传画绘制和武器设定外，还参与了游戏的场景、细节、事件构图等各方面工作，可以说是本作实质意义上的艺术总监。而他那华丽中不失厚重，极富想象力与感染力的画风更是为本作增色不少。







2005年推出的《龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑》虽然在剧情上受到了不少前作FANS的诟病，但我们明显能看到藤坂公彦在画技上的进步，为了游戏宣传而绘制的数十张插画远比前作华丽许多，而构图上也有了几分大家风范。《龙背上的骑兵》一代和二代都曾推出过资料设定集，而由藤坂公彦担任主要工作的这两本书也受到了玩家的一致推崇，上市没多久便被抢购一空。在亚马逊购物网站上，二手书一般来说都会比新书便宜一半以上，但这两本设定集的二手书价格最低的也要超出新书2～3倍，一代的设定集甚至曾被炒至一万日元以上。这也充分证明了玩家对于藤坂公彦画风的喜爱和肯定。









坂口博信在脱离Square Enix自立家门后广觅良才，两款X360重磅作品——《蓝龙》和《失落的奥德赛》分别邀请了日本国宝级的两位画师——鸟山明和井上雄彦担纲人设，而另一款作品《CRY ON》邀请的画师就是藤坂公彦。这有一部分原因源于本作是由MistWalker（坂口博信开办的新游戏制作厂商）和藤坂公彦所属的Cavia合作开发，但从之前的采访中，我们也能听到坂口博信对藤坂公彦的赞许与肯定。

与其他画师有些不同的是，藤坂公彦不只负责游戏中的人设、武器和服装设定，甚至也会参与到作品的世界观及剧情设定中，这让我们不能不想起当年凭借《最终幻想VII》声名鹊起，最后跻身于王牌制作人行列的野村哲也。而接受日刊采访时藤坂也曾说过，他对游戏制作人这份工作很感兴趣。在这个三方混战的乱世中，又有谁敢保证，这位年轻的画师不会成为下一个野村哲也呢？



小岛的遗产
他和他的杰作

文 多边形 美编 NINA

1986年，一位腼腆的小伙子走进了日本Konami公司的大门。在他职业生涯的第一个年头里，他在公司并不受瞩目，甚至连他的第一个游戏策划案都被公司否决了，这令他一度萌生离开公司的念头。

2007年，时空转瞬飞逝20余年，这个小伙子已经成长为世界级的游戏制作人，在他手上已经创造了好几个游戏界里最具影响力的游戏品牌。而“《潜龙谍影》系列”，正是他最引以为傲的游戏作品，这也是游戏史上最具开创性的作品，强调“隐秘潜入”的本系列颠覆了以往动作游戏的概念，并以好莱坞级别的视听享受令人们对游戏的传统印象大为改观，从此在游戏史上开创了一个新的时代，获得很多其他游戏难以企及的成就。

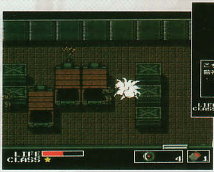
他，就是小岛秀夫。现在就让我们追寻着他游戏的脚步，回顾一下他曾给我们带来过的感动。

1987 Metal Gear

小岛秀夫在Konami第一个正式制作的游戏就是1987年MSX2平台上的《Metal Gear》，说起来，这部作品还是小岛第一个游戏策划案《Ｌｏｓｔ World》被公司否决后，在公司的授意下制作的游戏。小岛秀夫调侃地说道，按照公司的吩咐制作游戏，这是第一次也是最后一次。

与同时期的其他游戏所不同的是，作为一个军事题材动作游戏的《Metal Gear》所强调的并不是直接的战斗而是潜入的战术，这个革命性的概念在游戏中以一种简单而不失锤炼的方式被贯穿始终。

无论是玩家所扮演的索利德·斯内克还是电脑AI所控制的敌兵，在本作中的表现都还十分“初级”，例如斯内克跑动、打斗和射击的基本动作，还有敌兵那呈一条直线毫无距离限制的“视线”等等，但是这些已经能够满足完成一个完整的游戏体验，并对以后的作品奠定了系统上的基础。





◀ ▲虽说是初出茅庐，但是本作为后来的系列奠定了世界观以及众多重要的系统要素，例如Codec画面就是从本作开始成为系列传统的。

同年因为本作大受好评而被移植到了FC上，虽然故事大纲没有任何改变，但由于硬件机能的差距，包括“Metal Gear”这架机体在内的许多要素遭到了大幅度的缩水和删减。小岛本人并没参与本作，评价相当一般，不过在欧美却创下了畅销纪录。

1988 掠夺者 Snatcher

本作是由小岛秀夫亲自编剧并制作的一部赛伯朋克风格(Cyberpunk，指八十年代以写被电脑自动化控制的社会为背景的科幻小说类型)的冒险游戏。游戏明显受到当时火爆一时的电影《银翼杀手》和《终结者》的影响，以其精彩的故事叙述与优秀的人物配音赢得了玩家的称赞。游戏最初由Konami在1988年于NEC PC-8801和MSX2平台发售，1992年移植到PC-Engine主机，1994年在Sega CD上推出惟一的官方英文版本，1996年又再次移植到PS和SS平台上。

本作对于小岛秀夫来说最重要的意义在于其个人优秀的编剧、策划、执导能力得到的比较充分的发挥，同时也是“小岛秀夫风格”的初次展现，他所一直设想的科幻世界观在本作中展露无遗，对其以后的作品亦有影响。



▶从本作可以看出，小岛秀夫制作游戏的理念深受很多电影作品的影响。

1990 Metal Gear 2 Solid Snake



▼雷达系统从本作开始也成为系列的重要元素。



▲新加入的动作令游戏有了更丰富的内容。

《Metal Gear 2：Solid Snake》是小岛秀夫的第二部作品，与那个拙劣的仿制品《Snake's Revenge》所不同的是，本作才是小岛秀夫游戏设计概念的延伸与拓展。最大的改进之处在于游戏引入了雷达系统，这令游戏性发生了彻底的改观。

与前作在单一屏幕上躲藏与潜入所不同的是，雷达系统的引入，使得玩家们不得不在游戏中时刻观察雷达上的动静，以防止敌兵从另一个屏幕突然出现在自己所在的位置，并以此安排自己的下一步行动，这样的设计让游戏比他的前任要困难许多。当然，游戏也不是一味地为难玩家，例如新增的匍匐动作可以令玩家躲避敌兵的追捕，地图上的“安全地带”可以令敌兵的追捕行动立刻停止等等。

或许《Metal Gear 2》最直观的进步在于游戏的画面上，精细的地图设计与精心刻画的人物角色令游戏提升了一个档次，而这些东西在小岛秀夫的游戏设计理念中已经趋近成熟。

1994 宇宙骑警 Policenauts

作为《掠夺者》的精神续作，《宇宙骑警》在游戏方式上与前者有着颇多的相似之处，“指点”的游戏方式中穿插着精彩的动作射击场景，同时伴随着大量对话讲述整个剧情，充满悬疑的调查又在不断地推动着剧情发展。惟一遗憾的是，本作从来没有发售过英文版。

《宇宙骑警》在那个年代依然是依靠大量对话语音为标榜的典范之作，这个发生在未来太空殖民地的侦探故事在角色之间的对话中娓娓道来，而小岛秀夫鲜明的电影风格的背景设定在本作中得到了更为充分的发挥和展现，本作可以算是小岛秀夫标志性作品的先驱。

同时，本作的制作阵容包括了很多日后小岛组的成员，例如后来“《潜龙谍影》系列”人物与机械设定师新川洋司就是从这里开始与小岛秀夫进行了十余年的紧密合作。



小岛Q&A

在小岛秀夫二十余年的生涯中，最重要的作品莫过于“《潜龙谍影》系列”，从最初的《Metal Gear》开始，到即将发售的《MGS4》，这个伟大的系列已经迎来了他二十岁的生日。作为这个传奇系列的生父，小岛秀夫是如何看待这二十年来所走过的路呢？让我们从这篇访谈中来一探究竟吧。



如果不是MSX2这台主机的话 就做不出《Metal Gear》

记者 我想先请教您，您当初就想过“《潜龙谍影》系列”可以一直做到今天吗？

小岛 不不不，我完全无法想像可以做得这么久。我每制作一部时都在说着“这是最后一部了！”。

记者 顺便请教以下您进入Konami是在……

小岛 是1986年的4月，到今年已在业界待了21年。待在Konami也是21年。想想竟然到现在还没有辞职(笑)。

记者 您又来了(笑)。

小岛 其实我挺没耐心的。所以，我真的觉得我能做这么就已经很厉害了。不过，这就是做游戏的有趣之处。所以我才能做到今天吧。跟我喜欢新鲜事物的个性很合。

记者 那顺便请教以下，您在《Metal Gear》之前制作过什么游戏呢？

小岛 我第一次制作的是一款叫做《Lost World》的动作游戏。我当年写出厚厚的一本企划书，在公司内部还造成话题。大家都在说“有个菜鸟写出这么厚的企划书！”这样(笑)。

记者 哦！那再请教一下，该游戏的内容是怎么样的呢？

小岛 算是对《超级马里奥》表达敬意般的作品，是一款直、横、斜散方向的卷轴动作游戏。原本我放了很多东西进去，像是奖励关卡什么的，但是容量根本就不

1998 潜龙谍影 Metal Gear Solid



◀ 游戏3D化令游戏角色个性更加鲜明和令人印象深刻。



▶ 出色的BOSS战设计令游戏再上一个新高度。

在《Metal Gear》这个标题沉寂了数年之后，小岛秀夫和他的团队终于决定给索利德·斯内克制作续作，这是这个系列第一次3D化。与之前几部作品所不同的是，本作从一开始就瞄准的是全世界的市场，小岛秀夫在全世界召开了盛大的发布会，无论是在日本还是在美国甚至是欧洲，《潜龙谍影》(以下简称《MGS》)得到了无数的赞誉与市场的巨大成功。

与之前项目形成鲜明对比的是，《MGS》大打媒体牌，不仅频频在媒体上曝光，时不时放出一两张设定原画，或者通过"某种渠道"泄漏一点剧情，吊足了全世界媒体以及玩家的胃口。而对于PS来说，本作无疑是一个极具分量的游戏，就好像任天堂平台上的"《塞尔达传说》系列"一样，"《MGS》系列"无疑是索尼阵营的标志性作品。

即使《MGS》是第一次登陆PS平台，但游戏以其超高的品质改变了当时整个电视游戏市场的现状。笨拙且毫无技术力可言的过场动画从此告别玩家的视线，之后几乎所有的游戏都试图以《MGS》为制作范本，空前丰富的语音对话证明了彻底突破了滚动字幕所能表达的极限，在其他很多方面，本作对于整个电视游戏产业亦有着深远的影响。

如果说当年《Metal Gear》的游戏设定还只是一个小众向另类设计的话，那么《MGS》就为潜入类动作游戏所正名。随着PS平台的普及，其他游戏制作人开始注意到这种类型游戏的吸引人之处，例如《天诛》、《虹吸战士》等作品无一例外地重点强调了"潜入"这个要素。而时至今日，更多的游戏类型中也都开始吸收这种设计理念，甚至是在任天堂的《塞尔达传说：风之杖》中，我们也能看到林克在游戏中鬼鬼祟祟的模样。

《MGS》以其神乎其技的表现以及独具特色的游戏性在玩家心中烙下了深深的印记，游戏中有着大量令玩家难以忘怀且值得反复回味的游戏设定，例如游戏中的BOSS意念螳螂可以通过读取玩家记忆卡中的游戏存档来推断玩家的游戏习惯，曾令玩家惊呼不已。众多的精彩纷呈令玩家深深地爱上了这个游戏，并开始成为这个游戏的忠实粉丝。

游戏发售一年后，本作又推出了资料片性质的《潜龙谍影 完全版》，收录了欧美版的英语配音的版本。同时增加了关卡型的"VR训练"模式。此外还增加了难度设定的功能以及各种游戏新要素，可以让玩家更进一步享受到游戏乐趣。因此"完全版"便成为了今后系列作的固定形式。

2004年的时候，本作利用后来《MGS2》的引擎在NGC主机上进行了一次完全的重制，当时负责重制的是硅骑士公司，由于开发经验不足的缘故，在游戏开发最后三个月，由小岛秀夫带领原班人马对游戏开发进行了身体力行的监督工作，保证了游戏品质。游戏虽然只是一款移植作品，但却增加了新系统以及更多的即时演算影片，算是一款重获新生的作品。藉由PS版中所缺失的第一人称射击以及翻滚等新的操作，使得游戏的快感有着大幅度的提升，可算得上是终极的增强版。



▶ "VR训练"模式甚至比游戏本身还具有更多的乐趣，至今仍有玩家乐此不疲地刷新世界纪录。

2000 潜龙谍影 幽灵通天塔 Metal Gear Ghost Babel

这是小岛秀夫亲自制作的第一款掌机游戏。在故事上理解相当于一部外传作品，但一部分角色以及背景设定与《Metal Gear》有连接处，系统设定则介于《Metal Gear 2》与《MGS》之间，系列独具的紧张感依然存在。

很难相信以GB的机能也能做出如PS般的紧张感，这便是小岛秀夫的厉害之处。游戏的剧情同样保持了一贯的系统风格，各个BOSS的性格也同样令人印象深刻，与他们的战斗的确令人难以忘怀。最难能可贵的是游戏中竟然设计了与《MGS》数量相当的"VR训练"模式，这简直有点令人不可思议，即使这是一部外传作品，小岛秀夫也依然对其倾注了相当的精力与诚意。

2001 终极地带 Zone of the Enders

如同《潜龙谍影》是PS平台硬件实力的一次演出那样，《终极地带》(以下简称《Z.O.E.》)在PS2平台上也瞄准了同样的目标。小岛秀夫在次世代平台上的第一款作品在众人的期盼下顺利发售。

作为PS2平台的早期作品，《Z.O.E.》成功地展现了新次世代平台的硬件能力，虽然游戏还有着帧数较低以及锯齿太多的问题，但是在PS2早期游戏中无疑是个中翘楚。作为3D游戏的先锋，《Z.O.E.》为PS2平台上的同类游戏提供了很多可以借鉴的解决方案，虽然锁定瞄准并不是本作所首创，但是游戏中出色的镜头控制与完全3D化的操作方式，为索尼的新主机开创了新的游戏时代。

不过绝大多数玩家购买本作的理由却是这个游戏附赠了《潜龙谍影2 自由之子》的试玩版，正是由于这个试玩版带动了本作的销量，使得这个具有开创性意义的3D机器人作战游戏被小岛秀夫自己那拥有更多支持者的传奇光环所笼罩，纵使《Z.O.E.》有着很高的可重复性和游戏性，但依然难免被认为只不过是《MGS2》试玩版的"附属品"。

够……因为那时还做了开场动画、过场动画以及结局动画，光是这些就占据了非常惊人的容量。

记者 当年居然就能想得到要制作动画场面，真是佩服呢。说到当年的动作游戏，还是将无限循环视为合情合理的不是吗？

小岛 还好啦，我就是很自然地想要做。因为当时我根本就还没有制作游戏的经验，所以做的时候也没考虑到其他方面。但是，后来就被直属部长叫了过去，他跟我说"你这不知道什么时候才做得好。不准做"。

记者 哎呀……那么《Metal Gear》其实是您第二部作品咯？

小岛 是啊。在《Lost World》被打回来以后，公司问我说"要不要做一款以战争为主题的游戏啊？"……

记者 请先稍等一下。原来《Metal Gear》并不是出自监督您的主意，而是公司说要您做一款以战争为内容题材的游戏，以此为契机才诞生的吗？

小岛 是啊。按照公司的吩咐制作游戏，这是我第一次也是最后一次。

记者 哦，原来是这样子啊！

小岛 当年Capcom公司有一款街机游戏《战场之狼》(Capcom于1985年发售的街机动作射击游戏)相当流行。所以公司就打算要在MSX2上面制作类似的游戏。其实整个动作已经进行好几年了，有几位前辈曾经挑战过，结果被上面打回来。最后这项要求就轮到我身上来了。

记者 啊，原来如此原来如此。

小岛 老实说，我从来就没有想过要制作战争类的游戏。可是不做又不行。那时我想到的一个点子，就是想要做出一款像《胜利大逃亡》(由史蒂夫·麦奎因(Steve McQueen)主演的电影，剧情描写第二次大战期间一群人尝试从德军集中营逃亡的故事)那样的"逃跑游戏"。玩家在没有武器没有装备的状态下，总之就是拼命地逃跑。若被敌人发现之后就会被抓起来，并且关进位于该区域的牢房里面。被抓起来的话就要想办法看是要怎么做才能逃脱，最后能够逃出国界就算过关。可是，一向前辈谈到这个点子他就说"这种只能逃跑的游戏有谁会买啊"(笑)。

记者 原来如此(笑)。

小岛 而且我当时根本是个还没有正式完成过一款游戏的菜鸟，因此没有人愿意帮我一把。那个时候，我一度下决心打算要辞职了。那时正值1986年的年底，就在我说出"我不干了！"之后，就有位前辈约我一起去吃饭。在餐桌上，前辈问道"你真正想做的是什么呢？"，所以我就回答"我真的想做像《胜利大逃亡》那样的游戏"，之后前辈就叫我过完年之后写好企划书拿到他家去。于是，我就准备好简单的企划书到了前辈家拜访，他看过了之后说"我从来没有看过像这样的游戏。我来帮你跟上面做协调，你好好加油"。

记者 哇！

小岛 当时那位前辈，是制作《宇宙巡航机》的非常了不起的大人物，在他帮我跟上司交涉过后，最后终于是点头了。

记者 原来是这样啊。

小岛 当时大约是由6名开发人员在做，但由于过去从来没出现过这种游戏，大家作起来都有点半信半疑。不

2001 潜龙谍影2 自由之子
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty



◀雷电的出现令所有人大吃一惊，而他最终的表现令人信服。



▶本作的敌兵AI设计令其他同类游戏难以望其项背。

在《ZOE》发售几个月后，PS2也走过了她的第一个年头，就是在这样的一个时刻，《潜龙谍影2 自由之子》(以下简称《MGS2》)隆重登场。继承并升级了上一作的游戏系统，再加上可称得上是艺术级的敌兵AI设计，《MGS2》再次燃起了玩家对潜入游戏的兴致，并再次对这个游戏类型做出了全新的定义，也同时令PS2平台的游戏水准再上一个新台阶。

《MGS2》的敌兵AI设计直到今天依然被认为是最出色的，在AI系统错综复杂的规则下，通过玩家的操作触发游戏中的敌兵做出接近真实的反应，同时又没有丝毫降低游戏品质。《MGS2》继续沿袭了这个系列的优秀传统，成为了其他游戏的新标尺，本作的进步不仅仅是游戏那如好莱坞大片般的动画品质，小岛秀夫所创造的是第一款具有后现代主义的电视游戏，错综复杂的情节结构、不合理存在的角色、个人忠诚度以及所谓真相的主题……这些元素在后来的《潜龙谍影3 食蛇者》中也都被继续继承。更重要的是，这种后现代性的影响在其他游戏中亦有表现，例如须田刚一的《杀手7》。

《MGS2》所造成的轰动是空前的，2000年E3展上播放的预告片震惊了全世界，观众们把Konami的展台围了个水泄不通，挤不到前排的观众只好把过道也堵上，有的人在展台的大屏幕下躺了一整天，就是为了一遍又一遍地观看这个几乎和好莱坞大片没有任何区别的预告片。甚至从这个时候开始，这个传奇系列的预告片成为了E3展最大的卖点之一。

游戏发售时给所有玩家带来的震撼也依然令玩家难以忘怀，雷电这个角色在发售前被掩护得严严实实，除了制作小组之外，外界没有任何人能知道雷电将会替代斯内克成为游戏的主角。而玩家对于主角的中途转换显得极为不适应，甚至有些玩家在游戏通关后依然还有疑问：“游戏就这样结束了吗？”时至今日，仍有玩家对此耿耿于怀，认为没有在《MGS2》中玩到斯内克是令人气愤的。但这一切，却恰恰从另一个方面证明了游戏的成功之处。

游戏发售后，小岛秀夫还特地制作了一款《潜龙谍影2 制作特辑》的资料碟，满载了游戏制作的专业技术的一款“可触摸”型资料集。3D模型以及即时演算影片都能自由地以多角度观赏，而且大方地将游戏在制作时所使用的庞大资料收录其中。不仅是对FANS，甚至是对游戏从业者来说都是精品收藏。

游戏同样在发售次年制作了名为《潜龙谍影2 实体》的“完全版”，新增的英语配音、多达500个任务的V R 训练和进行实践训练的可选任务(Alternative Mission)、以及以斯内克为主角让玩家享受外传剧情的“斯内克的传说”(Snake Tales)是这次完全版的卖点，是一款能令玩家感受游戏系统中心深度的作品。



◀▼游戏中同样拥有令人难以忘怀的角色。





▲更加丰富的“VR训练”模式极大地增加了游戏的可玩性和可重复性，同时这对游戏制作人员也提出了极大的挑战。



过，在开始制作过了2、3个月后，我们做出了游戏的雏型，就是被敌人发现之后会冒出感叹号，响起效果音，并且冒出一堆敌人的部分。完成这部分的时候，大家都自己说“我们真是天才啊”(笑)。

记者 哈哈(笑)

小岛 之后我们就团结一致，一鼓作气完成了整款游戏。随后游戏就是迎接发售日的到来，然而MSX2毕竟跟FC不一样，在销售数字方面并不是很理想。不过，在FC上玩家并不太期待那种气氛朴实沉稳的游戏，所以从这方面来说，我认为不是MSX2便作不出这款游戏了吧。

记者 当年的MSX2玩家，对于这款作品都有着相当高的评价呢。

小岛 是啊。而且也获得了各式各样的奖项。从那次之后，公司对我的评价就产生了180度的转变。

遭受反雷电声浪攻击的《MGS2》 遭受开发人员批评的《MGS3》

记者 话说回来，当初还真没想到《Metal Gear》这种“单兵潜入”的游戏类型，可以成长到今日的地步啊！

小岛 真的是没有想到啊。我自己都想不到，公司过去也不这么认为(笑)。

记者 特别是在PS上发售《潜龙谍影》(以下简称《MGS》)的时候真是声势浩大。刻意不在FC上推出游戏的那位小岛秀夫，这次加入PS阵营了！像是这样的感觉。

小岛 我原本是很想在FC上做游戏的哦(笑)。可是如果一进公司就在FC上制作了游戏的话，可能就没有今天的我了。



2003 终极地带2 引导亡灵之神 Zone of the Enders The 2nd Runner

为了不让《ZOE》的缺陷毁了这个系列的口碑，小岛秀夫和他的小组在第一作发售两年后，就制作了这个系列的第二部作品《终极地带2 引导亡灵之神》(以下简称《ZOE2》)，虽然到后来本作的销量有点"叫好不叫座"的味道，但是这并不意味着本作一无是处，相反，本作在很多人眼里有着非同一般的魅力。

本作不仅仅是前作的画面强化和系统升级，小岛秀夫和他的组员们几乎是给《ZOE2》一个全新的定义，这个定义并不是颠覆前代的理念，而是将其继续深入和强化，多层面关卡的设计让《ZOE2》所呈现出更为广阔的世界观以及比前代更多的挑战，而众多个性鲜明的BOSS也令人印象十分深刻。



游戏中优秀的关卡设计依然基于前代那标志性的3D战斗系统，而独创性的"抓取系统"令战斗上升了一个新台阶，这个系统令游戏中的任何物体——无论是场景中的杂物还是躺在地上的敌兵——都可以随时抓起来来当作盾牌、武器或者干脆一把扔出去，这个系统在本作中被无缝嵌入到前代那已经十分完善的战斗系统中，并且获得了相当高的评价。

不管怎么说，本作基本上完成了游戏制作之初的创作理念：继承一代系统并完善一代缺陷，它给我们带来的是绝对意义上的这个时代最好的动作游戏体验之一。



▲本作错综复杂的剧情与深邃的世界观设定并不亚于"《MGS》系列"，所引起的广泛讨论证明了小岛秀夫的制作功底。

2003 我们的太阳 Boktai

与他之前所制作的那些M级游戏相比，《我们的太阳》就好像是小岛秀夫在休假期间随意的灵感突现。作为GBA平台上的原创作品，《我们的太阳》最令人注目的无疑是那内置于卡带上的阳光传感器，游戏的设计思路是鼓励大家到户外去游戏，而这个阳光传感器更像是个小把戏一样，小岛秀夫所要展示给大家的，似乎是这个掌机市场是一个非常合适的地方来测试一些大胆的游戏设计。

实际上，在游戏中，这个阳光传感器虽说对游戏来说是必备的装置，但也并非在游戏中每时每刻都需要用到的。当阳光不是那么强烈的时候，游戏变得开始有点《Metal Gear》的味道，你必须避开与敌人的正面冲突，而敌人在发现你的时候头上也会冒出感叹号，类似这样有趣的设定令玩家们忍俊不禁。而紧跟着《我们的太阳》也出现了大量的独具创新意味的新游戏出现在掌机平台上，大家都意识到，掌机平台对于类似这些迸发的灵感来说无疑是一个再好不过的试验平台了。

▶本作以前所未有的游戏体验令玩家们对掌机的关注进一步提升，一年后本作在同一平台发售了续作。



记者 **是啊，的确也有可能会是这样。而且您当时所引起的热潮不仅是席卷了日本，更延伸到美国去了呢。**

小岛 我们当初并非是打算像那样制作游戏的，但是在1997年于亚特兰大所举办的E3上播出预告片时，到场来宾都是一直坐到将影片看完为止。

记者 **啊啊，确实有这么一回事。从那之后《潜龙谍影》的预告片就变成了在E3上的一大特点了。**

小岛 那对我的人生影响非常大。MSX2让我成为一名受到公司内部认同的游戏设计者，《MGS》则是让我受到全世界认同。后来《MGS2》也是一个很大的转折点。在2000年的E3上，我们借用一家电影院来进行展示，并且播放预告片，而且得到观众们的起立拍手较好。可是，却在北美发售游戏之前，发生了那起恐怖攻击……

记者 **那个时候，在快要推出正式版之前做过为数不少的修正对吧？**

小岛 修正的地方估计有几百个吧。结果费尽心思将游戏弄上市后，等着我们的居然是反雷电声浪(《MGS2》刚推出的时候因为主角改为雷电，无法操作斯内克这点引起众多尤其是欧美玩家的不满)！

记者 **(笑)**

小岛 一堆人都说"不要再让雷电出来了！"。可是现在却完全相反哦。开始说"雷电好酷啊！"，真的很想哭诉你们到底想怎样啊！(笑)《MGS2》刚推出那时真是喜欢的人很喜欢，讨厌的人很讨厌。不过，到了现在评价就完全不同了。几乎所有玩家都说《MGS2》做得最棒。后来做《MGS3》的时候，一开始在制作小组内部的评价是最糟糕的。

记者 **有这回事？**

小岛 在《MGS3》那时候，我想要把内容做成"求生战"，要自己疗伤、自己做饭，我觉得这样很帅气啊。可是，当初在制作小组里面却仅仅只有3个人支持我的这项意见。

记者 **不会吧？(笑)**

小岛 后来还有人教训我呢。他说道"《MGS》做成这样一点也不好玩。我比较想要一般的冒险"(笑)。

记者 **但是做到一半评价又扭转了对吧。**

小岛 一向都是如此嘛。在游戏系统完成之后，大家的意

2004 潜龙谍影3 食蛇者 Metal Gear Solid 3 Snake Eater

在《MGS2》发售后的三年时间里，小岛秀夫和他的小组将全部精力投入到了《潜龙谍影3 食蛇者》（以下简称《MGS3》）的开发中，而正如所期待的那样，《MGS3》与小岛秀夫其他作品一样，一如既往地出色与优秀。稍显以外的是，《MGS3》并没有延续《MGS2》的故事线继续走下去，而是回到了整个系列故事的原点，为我们带来了一次游戏的盛宴。

《MGS3》的游戏性可以被概括为《MGS2》系统的一次自然进化，但或许游戏设计上最显著的改进在于本作那梦幻般的BOSS战中。在曾经有一段时间里，游戏中BOSS战的价值被低估了，然则《MGS3》重新定义了游戏中BOSS战所应该呈现的精彩，其中最令人难忘的角色莫过于末日者（The End），与这位年近古稀的老人（实际上如果你长时间没有玩游戏，他真的会因为年纪太大而老去）之间的BOSS战可以说是相当经典的一场战斗，这种战斗是其他游戏前所未有的。

在本作中，小岛秀夫所想要传达的是关于爱国精神与友谊的主题，本作中的角色都非常人性化，几乎从来没有游戏能把人物的情感传达得如此到位，在游戏主题的烘托与渲染下，整个游戏都变得如此令人难以忘怀。无论是夏娃还是引领者，无论是年轻的左轮山猫还是狐狸小队的成员，他们都令玩家深深地沉浸到那个冷战的年代里，并对每一个角色都为之动容，小岛秀夫再一次在游戏领域创造了一个几乎是无法复制的传奇。

次年发售的《潜龙谍影3 生存》除了追加的"欧洲极限"难度模式之外，还增加了从后方观看的新视点（第三人称视角）。此外还有可以只享受BOSS战的决斗模式（Duel Mode）、可随意观看由小岛为本作创作的各个爆笑影像的秘密剧院模式，以及复刻的两款MSX2版作品等，从多方面享受游戏乐趣。此外本作首次引入了网上对战模式（服务已停止），提供了不同以往的玩法。



▲大首领与引领者之间的故事令整个系列的世界观得到升华。

2006 潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops

继两作卡片型的《潜龙谍影 Acid》之后，小岛秀夫终于决定为PSP打造一款系列传统类型的《MGS》游戏，他把目光锁定在《MGS3》之后的故事，他称这段为"《MGS3》与《Metal Gear》之间失落的篇章"，光是这句话就提起了所有人的兴趣。

游戏并非简单地照搬PS2版的系统，而是根据掌机特性进行特别优化，最终的效果与PS2版別无二致。而数字漫画小说式的剧情动画令人耳目一新。惟一一点缺憾是游戏BOSS设计得略显牵强，明显不足《MGS3》那些人来得震撼。

2008 潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots

现在看来，从《Meta Gear》开始就在不断进化的游戏主题将在《潜龙谍影4 爱国者之枪》中得以继续升华，我们丝毫不用怀疑本作将在游戏业造成怎样的影响，本作将成为PS3平台第一款真正意义上的大作，同时也将继续延续这个系列在PS系平台上的神话。

我们相信在游戏业浸淫二十余年后，小岛秀夫已经准备好要在本作中给大家带来什么，虽然时日尚早，但我们依然焦急地等待着那一刻的到来，我们坚信小岛秀夫会为我们带来一种穿透心灵的史无前例的游戏体验！

（全文完）



见就转变为"捕食系统真实有趣得不得了"。

记者 像是斯内克把蛇吃掉之后会叫一声"超赞！"之类的（笑）。那个真的很有趣。

《潜龙谍影》的一切将在集大成之作《MGS4》揭晓！

小岛 《MGS4》将会网罗过去所有的系列作品，剧情也如奇迹般地连贯起来，我明明一直都是随性地做到现在的啊（笑）。

记者 有这么随性吗（笑）。

小岛 因为我做的时候从来就不考虑续作啊。所以连得起来还真是个奇迹。这次会解开故事中各式各样的谜团。因为在之前的作品当中捕食流下了不少未解之谜吗？

记者 对啊，还真不少呢。

小岛 像是梵普（《MGS2》中的一名BOSS，遭雷电狙击落入大海后便失去了其消息）为什么死不了啊之类的，有很多对吧。所以我问了开发人员说"如果这是最后一款作品的话，会想要知道些什么呢"，他们就列举出"爱国者"之类的很多各种疑问。这些都会在本作当中交代清楚。但是，这样一来没有玩过以前作品的玩家可能会无法理解，于是就想说要让大家一次玩到所有作品。

记者 这就是推出包含全系列作品的20周年精选集组合的理由啊。可是这个不会太便宜了一点吗？连我这早就全部玩过的人也想买啊。

小岛 因为是集大成之作，想要让更多的人玩到，所以才这么做。

记者 会希望玩家依照故事时间的先后来玩吧。

小岛 没错。一开始先玩《MGS3》，然后是《MPO》，再来是《Metal Gear》、《Metal Gear 2》（MSX2），接着才是《MGS》和《MGS2》，希望大家能够按照这个顺序来玩。



猛将伝

等了一年半，《战国无双2 猛将传》总算是出了。不过看看不算充实的游戏内容，似乎有点对不起这一年半时间。话虽这么说，玩还是一定要玩的，毕竟游戏全方面都超越了《战国无双2》，新角色也都是个性十足。再加上厚道的武器系统，估计又要被光荣谋杀大量游戏时间了。啊，好想再放一个月暑假……

文 纱迦&绿燕 美编 NINA

战国无双2 猛将传	Koei	ACT
PS2	战国无双2 猛将传	日版
	2007年8月23日	1～2人	4280日元
	对应《战国无双2》记录	对应玩家年龄：12岁以上

联动讲座

每代《猛将传》推出后，联动都是“无双众”们最关注的话题，本作自然也不例外。在介绍联动之前，首先来看一下联动与否的区别。

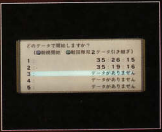
从表中可以看出，不联动的话损失的是24名旧武将的无双演武以及无限城、双六。对于早已把《战国无双2》玩得精熟的玩家来说，其实这几个东西意义并不大。不过由于各角色新增的武器全部要在无双演武中才能取得，所以没有无双演武的话也就拿不到武器了。另外没有无限城的话也就拿不到各角色的英杰の技4、立志の才4和千金4。

	联动前	联动后
无双演武	可用6人	可用30人
模拟演武	可用32人	可用32人
佣兵演武	可用32人	可用32人
无限城	无	有
双六	无	有



存档继承

在进行联动前，首先要进行的是存档继承，这其实也算一种变相的联动吧！《战国无双2 猛将传》可以继承《战国无双2》的存档。当你的记忆卡里有《战国无双2》的存档，且《战国无双2 猛将传》的5个存档尚有空间时，开机进入游戏后在选择存档的画面中对着空档按×键为新开记录，按△键为继承《战国无双2》的存档。《战国无双2》里的一切资料包括能力、武器、道具等等全部可以继承。



光碟联动

《战国无双2 猛将传》实际上已经包含了《战国无双2》的全部内容，但必须经过联动才能玩到。联动的具体方法如下：

1. 在标题画面下选择“结合”。

2. 游戏会问你是否要读取《战国无双2》的数据，此时选择“はい”。

3. 打开碟舱，取出《战国无双2 猛将传》游戏碟，放入《战国无双2》游戏碟。

4. 读取成功后，画面上将显示“ディスクトレイを开けてください”。

5. 打开碟舱，取出《战国无双2》游戏碟，放入《战国无双2 猛将传》游戏碟。成功的话就会回到主画面。

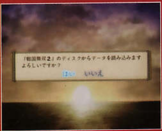
战斗操作

□	通常攻击
△	蓄力攻击
○	无双奥义
×	跳跃/上马/下马
L1	防御/后视角移动/受身
L2	切换地图
R1	特殊构
R1+□	特殊技1
R1+△	特殊技2
R2	紧急回避(可配合方向)
十字键/左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
SELECT	发动无双防壁
START	显示情报画面/跳过事件
SELECT+START	回到主画面

操作部分和《战国无双2》几乎没有差别，老玩家可以迅速上手。增加的按SELECT键发动无双防壁这个设定仅在佣兵演武中有用。另外，为了照顾新玩家，这里再补充说明一下：攻略中我们将以代表△键蓄力攻击的“C”加上数字来简称角色的招式，如C1便是△，C4便是□□□△。

D9战国时代

本作和以往PS2上的诸作不一样，采用了D9格式，因此给玩家造成了一定困扰。因为D9对光头的要求比较高，所以有可能出现读不了盘的情况。从日本方面的情况来看，即使是Z版盘也会遇到这样的问题，至于D版盘的话如果再遇到质量差的就更不可能了。



盘的质量还关系到一个很重要的问题，那就是联动。据反映，市面上最早出现的一批D版便存在无法联动的问题。后来出现了用金手指免联动的方法，不过依然有外传、无限城死机的毛病。不能联动的原因在于盘。另外部分PS2的直读不支持中途换盘，所以也不能联动。

©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

新增要素大解说

从表面上看，本作增加的新要素只有6名新角色、2个新战场和佣兵演武模式，但实际上增加的要素远远不止这些，这里就专门辟出页面来对新要素进行详细解说！首先让我们来看看本作到底增加了哪些新要素（见右表），接下来再对新要素分别解说。部分重点内容会在后文中单独介绍的，这里就不多说了。

1	6名新角色及其无双演武。
2	佣兵演武模式。
3	等级上限提升。
4	新增天国和修罗难度。
5	新增桶狭间和四国两大战场。
6	全角色追加第二秘藏武器。
7	全角色追加新技。
8	新增秘技系统。
9	全角色追加第2套服装。
10	宝珠系统引入。

等级上限

《战国无双2》中每名角色的等级上限都是50级，本作中则将这一上限提升至70级，经验值最高可达15万。等级上限提升之后，角色的各项能力都有不同程度的上升。50级的角色和70级的角色比起来，仅有无双这一项数值没有变化，其他能力全部需要继续修炼。

同样的，护卫武将的等级上限也得到了提升。《战国无双2》中护卫武将的等级上限是20级，而本作中提升到了30级。护卫武将的能力上限也得到了提升。

顺便说一下，《战国无双2》的等级上限是50级，而经验值上限是99999。实际上经验值还未达到最大时，人物的等级便已早早达到极限了。这部分多出来的经验值则在本作中直接转化为下一级的经验值，所以当你派出经验值99999的武将出战时，就会发现他们会连升好几级。护卫武将也有类似的情况。



追加新技

本作中，所有的角色均追加了新技。归纳起来就是：通常攻击型角色追加C9，特殊技型角色和蓄力攻击型角色追加C5。

虽然部分角色的新技并不强劲，但有新技肯定比没新技好。况且这些新技多半都能发动特殊技所附带的特殊效果，有不少角色确实凭借新技一举翻身了。

新角色

本作新增了6名新角色，他们分别是：前田利家、柴田胜家、佐佐木小次郎、佳加夏、今川义元、长宗我部元亲。这6名新角色的无双演武各有5关加1个外传，外传出现条件均是通关。在《战国无双2》里，柴田胜家和佐佐木小次郎是玩家的护卫武将，而在本作中这两位是正式角色，所以有两个大众脸来代替他们。

秘藏武器

最强武器的取得向来都是系列最吸引人的地方。《战国无双2》的最强武器是四级武器，而在本作中所有角色都增加了五级武器。不过官方对四级武器的称呼是第一秘藏武器，五级武器则是第二秘藏武器。采用这个说法，主要是因为五级武器和四级武器的基本攻击力相同，仅是外形和性能不同，并不是五级武器就一定比四级武器强。



秘藏武器的取得方法因人而异，不过有几点是所有人都要遵循的。具体如下：①难度是难しい、地狱或修罗；②无双演武模式限定；③必须使用欲拿武器的角色；④该角色的无双演武模式已通关。值得一提的是游戏中已经给出了各角色秘藏武器拿法的提示，在宝物库的秘藏武器获得法中就可以看到。虽然提示并不精确，但是已经很有用了。满足条件后，会有贵重品报告，再去指定地点回收即可。



新服装

本作中所有角色均有两套服装，选择服装的方法是在选人画面中按□键。不过本作中两套服装仅有颜色上的差别，和《战国无双》比起来可真是小巫见大巫了。极度怀念一代的众多恶搞服装。

秘技系统

秘技其实也是技能的一种，只不过秘技是和各角色的固有技能抢一个名额。其实只要看看秘技的效果就不难发现，很多秘技和部分角色的固有技能有着同样的效果，只是换了个名字而已。不管怎么说，多一些选择也是好事。

秘技的价格真可谓是天价，由于一次只能装备一个秘技，所以没必要将其全部买下，只要拣需要的买就行了。部分角色本身的固有技能就已经很强大了，遇到这种情况时甚至可以把钱省下来。

除去那些改名换姓的秘技，这里需要推荐的是一齐射击の域。援护射击发动速度快，可以破防，范围也足够，可惜无贯通效果。如果用了属性附加的BUG后，枪衾の域和铁壁突击の域也是相当强力的。

攻击

名称	效果	价格
飞翔の域	蓄力攻击命中后可以跳跃	22000两
坚牢の域	无双槽最大时行动不容易被中断	56000两
枪衾の域	在特殊构中向前移动时会出现枪衾	40000两
一齐射击の域	进入特殊构时会出现火枪援护射击	40000两
铁壁突击の域	移动一段时间后出现斗气弹飞敌人	40000两

防御

名称	效果	价格
四方の护り	能够防御后方的攻击	12000两
敌弹きの护り	防御时按□键可以弹开敌人	10000两
刹那の护り	防御时机正确时会减少硬直	29000两
活心の护り	防御攻击时会增加无双槽	28000两
反射の护り	防御时可以弹回间接攻击	14000两

特殊

名称	效果	价格
波动の构え	进入特殊构时会出现冲击波	31000两
转身构え・攻	攻击时能进入特殊构	31000两
转身构え・防	防御时能进入特殊构	15000两
空中总受身	更容易空中受身	19000两
转身回避・攻	攻击中能够紧急回避	30000两

宝珠系统

宝珠其实是武器锻工系统的变形。游戏中共有15种宝珠，这15种宝珠正好对应武器的15种性能，即5种属性和10种附加能力。只不过宝珠对应的武器效果，全部都是最大值20。

玩家可以利用宝珠对任何一把武器进行改造，包括两把秘藏武器。只要有对应的宝珠，武器的属性和附加能力都可以任意设定，不过依然要遵循同种附加能力数量不能超过3个的基本原则。

宝珠系统使得玩家可以自由打造自己心目中的最强武器。宝珠虽然是在战场上随机取得的，但是可以重复取得，而且游戏中还有很多秘技可以让玩家快速获得宝珠，这下子算是爽歪了。

尽管有秘技，不过还是先假惺惺地介绍一下宝珠的"传统"入手方法吧！在无双演武和模拟演武中，宝珠是随机出现的，难度越高，出现几率越高，很考验玩家的运气。而在佣兵演武中，除了每关可以随机取得之外，在战场上完成特定任务就有可能拿到宝珠，而在大名手下表现出色的话也有可能得到。所以如果想"批发"宝珠，请去挑战佣兵演武，难度定为"难しい"就可以了。

BUG修正

由于《战国无双2》的实用BUG不少，能否在本作中使用也是大家关心的问题。本作中去掉了《战国无双2》的全部BUG，包括免费购物、三级无双L1连发等等。不过去掉了老BUG，并不代表没有新BUG。从目前来看，本作的新BUG倒也不少，而且同样有大量实用BUG，具体请大家参看后文的介绍。



人名对照 本作有部分角色的名字全部或部分由假名书写，现将这些角色的假名和译名来一个对照。
お市——阿市；ねね——宁宁；ガラシャ——佳加夏。

佣兵演武完全分析

佣兵演武模式作为本作惟一新增的模式，在游戏发售前其关注度可想而知。佣兵演武与《真·三国无双 猛将传》系列”的修罗模式有些类似，不过佣兵演武有自己的结局，而且有两种。将佣兵演武通关会出现玩家的游戏进程总结，除此之外就没有别的奖励了，因此多少有些让人失望。不过佣兵演武用来赚取宝珠还是相当方便，另外在佣兵演武中角色的能力与其他模式是共通的，而在佣兵演武中玩家同样可以提升角色的能力，也能取得武器，甚至还可以偷学敌将的技能。对于打厌无双演武和模拟演武的人来说，佣兵演武能起到很好的调剂作用，嫌通关麻烦的话中途收手即可。

概要

佣兵演武是由若干个随机生成的战场组成的，玩家的目的就是通过一个个战场，直至达成结局条件。和普通游戏不同的是，在进入战场之前会多出一个准备画面，这里会出现很多全新的指令，详请请见表格。

每关都会有3个战场供玩家选择，选择特定事件后会追加新的战场。在佣兵模式中过关后的结算画面与正常游戏差不多，只是多了一个获得玉的统计。玉在佣兵模式中的作用有如金钱。不少事件都需要花费一定数量的玉，不过也有奖励玉的事件。每个战场都会标明过关奖励玉的数量，而在战场中满足特定条件也能得到玉。



任务选择	选择要挑战的战场。某些事件会增加特殊任务。
イベント选择	选择事件。有花费玉的事件，也有获得奖励的事件。
佣兵选择	决定出战的佣兵
名刀一览	查看目前取得的名刀
よろず屋	进入商店
セーブ	保存进度

结局

佣兵演武的结局有两种：天下统一和日本第一强兵。从难度和耗时来说，天下统一要比日本第一强兵简单不少。

要想完成天下统一的目标，首先要成为一位大名的手下。达成这一条件并不难，每个战场都会显示是“××对××”，其中左方即为玩家可以加入的势力。如果想成为某位大名的手下，只要不断参加该势力名在左边的战斗即可。这样战功累计到一定程度后，在イベント选择中就会出现“大名家仕官”的事件，该事件需要花费50玉，选择之后即可成为其手下。之后每关都会出现与该大名有关的战斗，战斗又分为进攻战和防卫战，只要不断参加此类战斗，玩家就能获得各种奖励。进攻战打到一定程度之后，就会出现天下统一战。在此战中获胜后就可以迎来最后的结局了。一般说来30关左右就能见到结局。

而日本第一强兵的结局则要求玩家收集齐十把名刀。名刀除了关系到结局外，没有任何实际作用。这10把名刀的取得方法大同小异，除了限定关数出现的奖励外，大部分都是特殊任务完成后的奖励。麻烦的地方在于，这些任务和奖励的出现时间拖得很长，最晚的将军褒赏要到第99关才会出现，这就浪费了大量时间。两种结局的区别仅在于通关后出现的文字不同，不过由于佣兵模式越往后难度越大，所以富有挑战精神的玩家倒也不妨试一下。

名刀入手方法一览

九字兼定	第21关商人的献上品，花费30玉
日光助真	完成特殊任务“剑豪击破”
村雨	第41关农民的献上品，花费30玉
童子切安纲	完成特殊任务“财宝略夺”
大般若长光	第81关公卿的献上品，花费35玉
小筱	完成特殊任务“一骑驱け”
落叶	第99关将军的褒赏，花费40玉
三日月宗近	完成特殊任务“影武者击破”
桐一文字	完成特殊任务“姫の护卫·贰”
大典太光世	完成特殊任务“无双共斗”



佣兵活用术

在佣兵演武中，玩家扮演的是佣兵首领，你的手下最多可以有5名佣兵，不过同时上场的手下只能有两人。选择招募新人的事件是招募新人的惟一手段，当5人到齐后再招募新的佣兵，就要解雇一人。

佣兵演武中，角色的数据除了正常游戏的那些之外，还多了3项指标：兵科、佣兵等级和佣兵能力。兵科可以视为玩家的特殊能力，游戏中一共有3种兵科：枪、铁炮和骑马，其对应的特殊能力各有不同。而佣兵能力则多达25种，每个角色拥有4种能力。初期每人只有一种，此后佣兵能力每提升一级便会增加一种，升级的方法则是选择升级的事件。在战场上玩家控制的角色和两名部下的佣兵能力统统有效。



选择优秀的部下是非常重要的，在高难度下敌人的计策十分厉害，火计和毒计会让玩家损失大量体力，トリモチ会令玩家的移动速度和攻击速度下降，如果没有应对方针的话将死得惨不忍睹。另外从兵科和佣兵能力可以看出，其部分能力和武将的固有技能以及秘技是相辅相成的，由此可以组合出极为强劲的技能来。如果要挑战高难度的话，大家可得好好研究一下。

兵科一览表

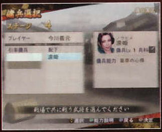
兵科名	对应技能	效果
枪	枪衾	在特殊构中向前移动时会出现枪衾。
铁炮	一齐射击	进入特殊构时会出现火枪援护射击。
骑马	铁壁突击	移动一段时间后出现斗气弹飞敌人

佣兵能力一览表

铁壁	受到的伤害减少	三段射击	一齐射击的发射间隔变短
钢弹射击	一齐射击的威力提升	五十人当玉	每打倒50人就能获得一定数量的玉
总攻击号令	发出号令后，一定时间内攻击力上升	粘り号令	发出号令后，一定时间内防御力上升
车悬かりの阵	战场规则无效	トリモチ切断	敌人的减速计无效
练心	无双槽自动恢复	神速	移动力最高
奋起	体力越少，攻击力越高	药草の心得	会出现回复道具
火计看破	敌人的火计无效	幸运	运气最高
粘り	体力越少，防御力越高	毒消し	敌人的毒计无效
无双防壁	无双槽全满时，按SELECT可发动无双护壁	无双号令	发出号令后，一定时间内无双槽不减
金刚铠	不会被敌人打晕	赋活	体力自动恢复
人德	过关时额外获得一定数量的玉	强袭突击	铁壁突击在移动一定时间后威力加强
强打枪衾	枪衾附加昏迷效果	钢尖枪衾	枪衾的威力加强
键开け	打开紧闭的城门		

战场规则

在选择战场前，报酬下方会写明此战的规则，此即为战场规则。战场规则的种类多种多样，在高难度下如果选择伤害加倍的规则要特别小心，不然那可真是秒杀了。不过由于战场规则对于双方来说都是适用的，所以如果利用得好的话倒也能节省大量游戏时间。如果实在害怕的话，回避这场战斗或是带上有车悬かりの阵的部下也是解决方法。



战场规则一览

ダメージ2倍	受到的伤害变为2倍
空中のダメージ3倍	在空中受到的伤害变为3倍
ガード·紧急回避不可能	不能使用防御、紧急回避
ガード不可能	不能使用防御
紧急回避不可能	不能使用紧急回避
无双奥义使用不可能	不能使用任何无双奥义
体力が减った状态で开始	以重伤状态开始战斗

COSPLAY 当你看到前田利家的2P造型时，你想到了什么？没错，这个造型简直就是《新鬼武者 幻梦之晓》里的苍鬼，连武器都差不多！至于佐佐木小次郎，有人说他跟迈克尔·杰克逊长得很像，不知读者们是不是也这样认为，不过我认为确有相似之处。

战场任务

除了关与关之间选择的任务外，在战场上也会发生多种多样的随机任务。完成这些任务一般都会有奖励，奖励可以是钱、玉，有时候甚至可以获得宝珠。这里先把几种常见事件介绍给大家。

邮差

来到我方某人身边时，他会要求玩家帮他带一样东西给我方的另外一人。这样东西多半是信，偶尔也会有其他东西，不过这些并不重要，只要来到对象身边就算完成任务了。

为民除害

战场上如果有名为“头目”的敌人，其身边多半会有我方的民兵。靠近他们时民兵会求你帮忙，只要打败头目就可以获得民兵的谢礼了。

猛将乱入

战场上突然出现第3方势力的强敌，他(她)将以你为目标杀过来。如果将其击败，有很大的几率能够拿到宝珠。如果你够闲的话，甚至可以拿到宝珠后死掉，之后选择“再开”，这样宝珠还能反复拿。

营救我方

这个任务和为民除害差不多，只是换成了我方的某名将领。同样是干掉其身边的敌将就算交差。

输送队阻止

突然发现敌人的运输队，或发现某名敌将正在运输物资。此时只要打倒运输队为首的荷驮头，或是消灭负责运输的敌将，就可以获得奖励。

兵粮库袭击

有时来到某个紧闭的城寨前，会得知这是敌人的兵粮库。如果将兵粮库内的敌将干掉，就可以夺得兵粮库，在取得奖励的同时还能削弱敌人的士气。这个任务有时会变为营救我方被关押的将领，完成方法大同小异。

解除忍术

开战后画面上会显示，我方部队因为敌方某人的计策或不能展开行动，此时只要击败那名敌将就能解除，奖励也是少不了的。

全佣兵资料一览

佣兵名	兵科	Lv1能力	Lv2能力	Lv3能力	Lv4能力
真田幸村	枪	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	钢尖枪衾
前田庆次	骑马	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	无双号令
织田信长	铁炮	人德	无双防壁	火计看破	三段射击
明智光秀	铁炮	人德	无双防壁	火计看破	トリモチ切断
上杉谦信	骑马	铁壁	总攻击号令	练心	车悬かりの阵
阿市	枪	药草の心得	毒消し	赋活	人德
阿国	枪	药草の心得	毒消し	赋活	幸运
杂贺孙市	铁炮	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	钢弹射击
武田信玄	骑马	人德	无双防壁	火计看破	强袭突击
伊达政宗	铁炮	铁壁	总攻击号令	练心	赋活
浓姬	枪	药草の心得	毒消し	赋活	火计看破
服部半藏	骑马	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	神速
森兰丸	骑马	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	粘り号令
丰臣秀吉	枪	人德	无双防壁	火计看破	五十人当玉
本多忠胜	枪	铁壁	总攻击号令	练心	金刚铠
稻姬	铁炮	药草の心得	毒消し	赋活	无双防壁
德川家康	铁炮	药草の心得	毒消し	赋活	铁壁
石田三成	骑马	人德	无双防壁	火计看破	总攻击号令
浅井长政	骑马	铁壁	总攻击号令	练心	药草の心得
岛左近	铁炮	人德	无双防壁	火计看破	毒消し
岛津义弘	铁炮	铁壁	总攻击号令	炼心	粘り
立花訚千代	骑马	药草の心得	毒消し	赋活	奋起
直江兼续	骑马	人德	无双防壁	火计看破	车悬かりの阵
宁宁	骑马	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	强袭突击
风魔小太郎	枪	键开け	五十人当玉	トリモチ切断	火计看破
宫本武藏	枪	铁壁	总攻击号令	炼心	赋活
前田利家	枪	铁壁	总攻击号令	练心	强打枪衾
长宗我部元亲	骑马	人德	无双防壁	火计看破	键开け
佳加夏	骑马	药草の心得	毒消し	赋活	练心
今川义元	骑马	药草の心得	毒消し	赋活	幸运
佐佐木小次郎	枪	铁壁	总攻击号令	练心	神速
柴田胜家	枪	铁壁	总攻击号令	炼心	奋起

秘技&BUG

无本万利

随便用一个角色，选最难的关卡，再把难度设为最高的修罗，之后上战场慷慨赴死。虽然你死得惨不忍睹，但是你会发现在过关结算画面中往往能拿到一颗宝珠！让我们手下的无双猛将们排队送死去吧！惟一的缺点是无法控制入手宝珠的种类。

取之不尽

在佣兵演武中，当玩家成为某位大名的手下后，多参加该大名指挥的侵攻战和防卫战，战功累计到一定程度后就会出现消费玉为0的奖励事件。此时玩家先别急着领赏，先存档，之后再去领赏。领完赏后立刻按SELECT+START回到主画面。之后选择佣兵模式的“再开”，就会回到刚才的进度。此时你就会发现，你拿到奖励还在，而奖励事件也恢复了。接下来就不用我教了吧？

需要注意的是，大名的奖励多种多样，除了宝珠之外，有时还会奖励玉和金钱。而玩家存档读档是不能改变奖励内容的，所以如果玩家拿到的奖励不是宝珠，这条秘技就不成立了。不过就算是玉或者金钱，也是我们很需要的东西啊，所以这条秘技还可以衍生为赚钱、赚玉，实用度极高！

除了大名奖励可以用这个秘技外，其他奖励也可以用复位法来欺骗。不过只有大名会奖励你宝珠，而其他奖励的内容相比之下实在寒酸。使用这个秘技时最后千万别忘了存档，为保险起见建议大家在佣兵模式中确认完奖励事件后就地存档。

这个方法的实用价值很高，不过拿到宝珠的几率不高，就算侥幸遇到了宝珠的种类也是固定的。



用之不竭

《战国无双2》的免费购物法虽然没有了，但是本作中却有更为先进的BUG。而且拜本作的系统所赐，现在连武器都能任意打造了！具体方法如下：

1. 首先进入佣兵演武，选择“再开”。
2. 之后在准备画面中选择“セーブ”，记录完毕后选择终了，退回主画面。
3. 进入模拟演武(无双演武也行，但人不如模拟演武全)。
4. 选择与佣兵演武不同的角色进入商店，之后金钱任你挥霍，宝珠任你享用。
5. 心满意足后按SELECT+START复位，回到主画面。



此时你会发现，你用掉的钱和宝珠统统还了原！这个秘技实在太强大了！而且一个人买完后还可以按×键退回选人画面换人买，不过换人后用掉的钱和宝珠不会复原。如果想体验最高的快感，建议多攒一些钱和宝珠后再来使用。复位之后就得回到步骤1重新来过。初使用这条秘技时建议大家多留档，以免发生意外。

战地双雄

佣兵演武是不能双打的，不过利用BUG可以实现双打效果。只要先以双打的方式打过任意一名角色无双演武的最后一关，之后选择佣兵演武的“再开”，就可以实现双打了！

不过这条秘技没有什么实际意义，由此还会产生很多奇怪的现象，建议大家使用后不要存档。

属性赋予

枪衾、一齐射击、铁壁突击这3种效果都是不附带属性的，因此除去一齐射击外实用价值并不高。但有办法可以令其附加属性，而且方法很简单。只要先成功发动一次属性攻击，之后再发动这3个效果，就可以令其附加属性了。这里推荐冰属性的枪衾和铁壁突击，实用价值非常高。

怀旧音乐 在佣兵演武中，来到特定战场的话，可以听到很多一代中的经典音乐，比如被很多人奉为经典的姊川之战BGM。不过这次收录的怀旧音乐都是经过REMIX的，听起来别有一番风味，不过纱迦个人最喜欢的还是一代三方原之战BGM。

新角色完全分析

8□：3个直拳5个飞腿，其中第4方那一脚踢中已浮空敌人时，根据浮空高度会出现把敌人踏到地上，后面全接不到的情况，此外最后一脚是伪连（伪连指看似成立、其实并不能形成连续技的技巧，只是因为敌人AI或其他原因往往能够接上。与伪连对应的是真连）。

C1：C1-1为名乘，有加无双的功能，C1-2是直拳，带属性，判定很小。

C2：C2-1直拳破防，带属性，C2-2是一个判定较宽的刀光效果，破防但不带属性。

C3：C3-1直拳有属性，致晕，C3-2还是直拳，有属性。判定依然十分狭小。

C4：C4-1直拳，是伪连且无属性，C4-2还是直拳，有属性。若C4-1打中，C4-2会因太远而接不到。

C5：光圈，范围虽是一整圈，但无属性，还是伪连。

R1+□：1级为火球，2级为冰雹，3级为激光。均消耗无双。

R1+△：1级为恢复体力，2级加防护罩（和信长的类似），3级为强化斗气。也都消耗无双。

无双：类似孔明无双，激光连射，防御不能但有击飞效果。

马战：□连按是火球，其中C3是破防的爆炸，C4是防御不能的大型刀光。

佳加夏的普通招式概括起来就是四个字：花拳绣腿。□技安全性比庞统还低，C招除了C2和C5有点范围外，其余范围都极小。所以要用佳拉夏，得从她的长处——特殊技和马战来入手。马上C3、C4均是很好的招式，推荐C4清兵（范围更大）、C3打将（不会飞太远，且自带红莲）。而两个特殊技中，都只推荐使用1级特殊技，2级和3级作用不算很大，但耗无双量多又出得慢，修罗难度下人多时显然是禁招，无双消耗后可以通过C1来恢复，所以建议把她的固有技永劫回归（不红血也照样徐徐恢复无双）换成一些取消收招硬直类的固有技。属性方面推荐两个，闪光或冻牙。冻牙的话冰住人可以发挥她无双全中的威力（C2先打破防，然后用C3来冰，可以有两次冰冻机会），闪光则可以通过电的传染性给她那些判定极其狭小的招式变相地加点范围。最后提一下，因本作中拳脚招式的范围都不能加长判定线，所以她的兵器上不要加范围这项。

第一秘藏武器 神直毗钏

关卡：大坂湾の战い

条件：迅速完成粮食输送任务

流程补充：先往正下方完成击败荒木村重确保粮草队出现地点任务，之后向上击败秀吉和守备头打通道路，运粮草的毛利辉元出来后，要迅速把上方往右的路上的敌将清掉，并夺取据点和大量击杀小兵，以保证辉元不会被拖住。注意在过程中不要接近织田本阵，否则会立即引发铁甲船炮击事件，会对运粮有很大影响。

第二秘藏武器 伊豆能卖钏

关卡：杂贺攻め

条件：迅速完成击破织田军第一阵和第二阵的任务

流程补充：一上来先击破守备头开门，击败秀吉兄弟后，信长就会派第一阵出击。击败丹羽长秀、简井顺庆完成击破第一阵后，信长会叫第二阵进攻，可以先去下方攻击前田利家和堀秀政，此时利家一路向右跑，处于"打不还手"的状态，可先将其截杀，并顺手击败堀秀政，然后去右边击败佐佐成政。完成后信长开始叫胜家进军，同时贵重品出现在地图正上方。时间约在8分钟内即可。



佳拉夏



长宗我部元亲

8□：前三□打击，后五□都是音圈，音圈都无属性，可引爆音球。

C1：发出音球并前冲，倒翻回来，再扔出音球。仅C1-1有属性，音球须用音波攻击引爆。

C2：挑空，空中追击一下再发个音圈追击，只有C2-2有属性。

C3：突进致晕，再打回，再发音球，前两下有属性。

C4：发三个音波，动作是后跳，前冲，前跳，均无属性，可以引爆音球。

C5：扔出水球，防御不能，无属性。

无双：连续音波攻击，频率很高。能引爆音球。

R1+□：消耗无双发出水计，一个浪花过去，范围较大。

R1+△：消耗无双放5个音球，需要引爆。



马战：马战极其不济。马上□技连打个箱子都有困难。

元亲的招式移动性较好，但是缺点是软招（即一挨打就浮空）太多。一般来说较推荐C5，虽无属性但威力过得去，且防御不能，范围也可以，打兵和将都可使用。兵多时可以用水计清一下。音球可以用C1、C3放出，之后用第4□或空中□引爆。马战很不推荐，和"《真・三国无双》系列"的"马衰"孙策有得一拼。元亲的属性推荐用冰，第2、3□出属性几率不低，冰住后C5能完全发挥威力。

第一秘藏武器 天津瓮三味星

关卡：杭濑川の战い

条件：8分钟内完成阻止东军撤退、封锁东军退路的任务，并亲自击败佐佐木小次郎、本多忠胜、服部半藏、稻姬。

流程补充：和平时打杭濑川一样，先击破任务红点的那几人，然后右下据点会出现田中吉政，过去后还有佐佐木小次郎，击败二人即封锁了退路，南砦开门后击破中村一忠。援军登场后亲自击败忠胜父女和半藏即可。

第二秘藏武器 蝙蝠骷髅

关卡：信长四国征伐

条件：4分钟内击破秀吉，并完成150人斩。

第一秘藏武器 金刚武斧

关卡：桶狭间の战い

条件：迅速完成奇袭任务，并且达成400人斩。

流程补充：奇袭的成功条件是维持三砦不破的状态下，与秀吉汇会，引导农民来到指定地点，再击破服部半藏，最后接近今川义元。一开始切不可直接往下走。依次完成攻占丹下砦和鸣海城的任务后，去鸢津和丸根两处都会有守备任务，完成后信长会准备去善照寺和秀吉汇合，完成这一任务后接着走上方准备奇袭，完成保护民兵任务，半藏出现后完成打败半藏任务，之后奇袭完成，凑满400人的话就算过关了。时间约在10分钟以内。

第二秘藏武器 雷公武神斧

关卡：贱岳の战い

条件：在我方将领叛变前夺取东边四砦，再消灭敌援军，击败贱岳七本枪，并完成300人斩。

流程补充：我方将领叛变的条件是中央砦被攻下，因此在完成目标时也要小心及时回防。6分钟内完成目标必定出现。

8□：都为斜砍，角度都可以，最后一下是伪连。

C1：3下都是把斧头短距离扔出去的攻击动作，破防效果，均有属性。

C2：挑空、横砍、吹飞，三下都有属性。

C3：铁头功加两下斜劈。三下都有属性，铁头功破防。

C4：用斧头旋两下，再打出一刀光，前两下有属性。

C5：投技，性能尚可。

无双：连续边前行边砸地。

R1+□：投技。

R1+△：消耗一段无双，30秒内出招时带有爆炸效果（但对C4-3无效），爆炸有破防效果的，故该技能十分逆天。

马战：比较普通，拉好距离用用C4就行了。

柴田胜家因为R1+△这技能而十分强大。建议使用该特技后以C4主攻，配合红莲属性兵器的话威力十分惊人，修罗难度下外传的超斗气杂贺孙市也能在很短时间内就送其归西，而且由于爆炸的破防效果，又不用担心敌将防御的问题。总体而言是这次新加的人中很逆天的人物了，不愧是"破竹柴田"。



柴田胜家



武器命名 信长的新武器名为"第六天玻璃"。虽说日本人肯定不知道玻璃=BL，但是这个巧合也足以让同人女们惊呼不已了。另外石田三成的新武器名为"神游扇"——我们还真不知道原来龟梨和也是iQue的坚定支持者啊！

佐佐木小次郎



12□：前7□多为横砍与斜砍，攻击角度不错，8至11□为直刺，判定较小。
C1：破防技，有属性。
C2：挑空，有属性，判定较狭小。
C3：致晕，有属性。
C4：两刀交叉的吹飞技，有属性，是伪连。
C5：两刀在身旁旋转的范围攻击，可挑空，有属性，是伪连。
C6：有2 hits效果，都有属性，第2段破防，第1段若打到浮空的敌人，造成的挑空不可空中受身，而至近距离第2段打不到，所以可形成真・无限连……
C7：投技，也是两段，第1段自带修罗属性。
C8：先扔出类似直江兼续R1+△技能的减速力场，再横砍，横砍有属性，但为伪连。
C9：突进砍，该式为无敌，但是判定较怪，是在身后，常有砍不到人现象。
R1+□：燕返，防御不能技，无属性，判定比较小，威力尚可。
R2+△：消耗一段无双，隐身数秒，出招后隐身消失，但威力大增。
无双：把刀快速甩动，向前方甩出刀光。
马战：小次郎马战很平庸。

综合来说，小次郎属于比较全能的人物。C4、C5可用于清兵，打将C6、C7都可使用。若要速杀敌将，也可冰冻后无双。属性方面可以冻牙、红莲、修罗随便选。R1+□的燕返实用性并不高，修罗下并不推荐使用。R1+△的隐身能令攻击力提升，而隐身后出C9可以让C9后的隐身状态继续维持，反复出的话可以始终维持在隐身状态，极为强悍。固有技建议换成转身回避・攻，若是修罗外传拿兵器，就会体会到用途了。



第一秘藏武器 田道间守刀

关卡：京洛动乱
条件：10分钟内令武藏出现，且达成300人斩。
流程补充：上来先速杀家康旁的牢人，然后一路击败路上的守将，让家康撤退(家康和正信此时废话特多，可以用暂停法)。之后可以去完成打败牢人打听消息的任务，别忘了赚取击破数。没完成的话加藤清正在一定时间后也会出现，击败他后可以在偏右下的小巷子里找到秀赖和幸村。击败秀赖后发现这个秀赖是替身，此时前往最右下据点处就会见到武藏了。

第二秘藏武器 神皇产灵刀

关卡：天正御前仕合乱入
条件：12分钟内让织田信长出现，外加500人斩。
流程补充：令信长出现需要打败真利家、真胜家、真秀吉。一开始可先在中间速杀来袭之几名大众脸，然后下去打败细川忠兴夫妇开门，进去击败假秀吉，然后回到中间向左去打败假利家等人，之后真利家出现。击败后门会打开，往上击败假胜家。之后真胜家和真秀吉出现在左边，再次前往击败后信长就会出现。击破数是可以在信长出现后再补足的。

前田利家





12□：基本都是斜或横砍，角度可以，最后一下是伪连。
C1：破防技，有属性。
C2：挑空技，有属性，是伪连。
C3：致晕，有属性。
C4：横扫吹飞，有属性，是伪连。
C5：向前的冲击波，类似《真・三国无双4》魏延的C5，判定范围很狭小，有属性，是伪连。
C6：兵器投出绕一圈的大范围致晕技，有属性，是伪连。
C7：投技，抓到后须再按△才会出追加技，若不追加则敌人会定住一会儿，然后小浮空。两下均有无敌时间。
C8：向前发出刀光，有属性，是伪连。
C9：旋转着兵器的突进技，有属性，是伪连。
无双：快速连续刺击。
马战：其马战为双边同时攻击，较好，可以多用马上C4清兵。
R1+□：30秒内攻击力上升，无任何消耗，所以有机会就要用。
R1+△：召唤坐骑。

前田利家不愧是"伪连王"，一大堆的伪连，因此打将时要时刻注意。C7的追加式威力不小，而且有无敌时间，有机会就要用R1+□来加攻。此外，他的无双若是屈墙或对冰住的将使，威力也是很恐怖的，需要速杀敌将时可以使用。属性方面，除了不推荐烈空外其他都挺好。

第一秘藏武器 苇原火远理命

关卡：四国征伐
条件：6分钟内依次完成以下任务：久武亲直击破、上陆地点制压、南大筒砦制压、北大筒砦制压。

第二秘藏武器 正胜胜速日

关卡：天正御前仕合
条件：令城外的全部第三方势力武将加入我方。
流程补充：很简单，绕城一圈转着打下来就行了。其中北条、今川、武田、上杉四家只要打败君主，君主加入我军后其手下也会一起加入，不必全员击败。

今川义元



8□：前三□是性能不佳的"夏侯渊型"三□，后面都是横向转动砍，范围很好。
C1：盘带，然后射门，破防。
C2：挑空，踮球，倒挂金钩，没小兵时才能用，否则踮球过程是活靶子。
C3：竖劈致晕，然后盘带，再射门，同样安全性和杀伤都嫌不足。
C4：这次的主力招，C4-1先人转一下带属性，然后球旋转，自带红莲，最后球爆炸带属性且破防。
C5：大力开球门球，至近距离会有打不着人现象。
无双：这回球和刀都有判定，有点COS甘宁无双的样子(虽然威力系数和频率差远了)。无双总体威力比1代有进步了。
R1+□：追地投技，要对倒地的人才有效，失败动作很长。
R1+△：装死，红血时使用可以配合其固有技骗攻击力两倍的效果。
马战：马战不济。非要用的话，8方和C2能用用。

本作的今川义元比起《无双大蛇》来有明显进步。C4无论对兵对将都可以用，墙边C4全中的话威力很可观。8□虽然威力不济，但毕竟后几方角度良好且为真连，也可以作为"朴素打法"耗死敌将。无双屈墙角的话也有不低的伤害，3级无双追加的爆发效果威力不低，有点儿《战国无双2》的L1连发的意思。特殊技并没有太大的用处，固有技也建议换成取消收招硬直类型的。



第一秘藏武器 意富加牟豆美

关卡：川中岛の战い
条件：在山本勘助未败走的条件下，迅速击破上杉军增援敌将。
流程补充：敌人会有多批增援，其中第二批增援中有4名敌将在本阵下方不能打开地图的区域内，要小心搜索。时间限制约为6分钟以内。

第二秘藏武器 凤眼光明遍照

关卡：桶狭间の战い
条件：10分钟内令信长第2次登场。
流程补充：一上来先完成击败胜家、利家守卫本阵任务，之后可去完成夺取丸根、鹫津任务。信长第一次出现后完成守卫本阵击败信长等人任务，然后直奔左下完成击退叛离的德川军任务。这样信长会第2次出现。

D9问题 因为本作是D9，所以造成部分老型号PS2读碟困难。这个现象在日本也很普遍，毕竟PS2已经卖了7年了。不过并不是所有消费者都知道这点的，于是光荣的客服电话便被打爆了。结果光荣在官网搞了个声明，建议玩家换机或换光头，一时间引来不少非议。

《战国无双2》角色第二秘藏武器入手法

这里会为大家公开《战国无双2》二十六将的第二秘藏武器入手条件。共通的限制条件请参见前面的研究部分。其中阿国和森兰丸需要在无限城里取得武器，如果玩家在《战国无双2》中已经打过无限城的话，可以花钱跳过最多50层，而专用任务也无需重新触发，由此便可节省大量时间。关于无限城的攻略，请参见总第148期杂志。

本作因为有拿法提示，加上敌人不升反降，所以拿法比较简单。大致说来就是杀兵、杀将、完成任务这几点，不确定的只是具体时间限制和人数限制，如果有详细资料的话会及时告诉大家的。惟一要注意的就是当条件为完成任务时必须等任务出现后再去完成，不然即使提前打死目标武将也是不行的。另外对时间有严格要求的任务，若担心武将对话浪费时间，可在武将发言后按START键暂停，待其台词说完后解除暂停，如此一来便可节省大量时间。



真田幸村・神枪五十猛尊

关卡：上田城防卫战

条件 水计成功后击破服部半藏的2个分身及其1个本体。

流程补充 先击破仙石久秀完成援护唐泽玄蕃奇袭，此时可先去击败康政，然后待金子美浓守实施水计开始后击败水计地点的敌将完成任务。之后真田信之会进攻户岩城，完成防守任务后之后便是半藏分身任务，其位置在户石城、上田城中庭、上田城内部。

前田庆次・天之广矛

关卡：天正御前仕合

条件 真田幸村、直江兼续不死，并在10分钟内击败增援的服部半藏、宫本武藏、佐佐木小次郎、岛津义弘、伊达政宗。

织田信长・第六天玻璃

关卡：本能寺の变

条件 完成救援织田信忠任务，并达成400人斩。

明智光秀・神剑平国

关卡：山崎の战い

条件 5分钟内完成打倒石田三成占领天王山的任务，之后亲自击败宁宁、杂贺孙市。

上杉谦信・圆光毗沙门天

关卡：手取川の战い

条件 在完成300人斩的状态下完成开水门的任务，再击败柴田胜家。信长出现时间若在10分钟内便算成功。



阿市・琉璃弁天 长

关卡：小谷城攻略战

条件 10分钟内完成秀吉拆墙任务，且达成400人斩。

流程补充 时间不紧张。前期可以做些任务，靠近山田砦后出现守卫隐秘头任务，完成后去击破朝仓军，拆墙成功后只要在时限内凑齐人数就行了。

阿国・宝藏吉花天

关卡：无限城

条件 在第76层选择"武将の劝诱"任务。之后完成每层的任务，这样在第80层的最后会与阿国对战，将其击败后就能拿到武器。

杂贺孙市・星阳八咫乌

关卡：杂贺攻め

条件 我方无人败走的情况下在5分钟内完成救援杂贺孙六、堀内氏善、土桥守重、佐竹义昌的任务。

武田信玄・不生不灭

关卡：九州征伐

条件 敌增援宁宁、岛津义弘、明智光秀、森兰丸出现后快速击倒。

流程补充 这把武器大概算是难度最大的一把了，主要是本关的难度本身就不低，而且武田信玄的性能一般。不过这次信玄公的C5附加破防和能力上升效果，可以多加利用。敌增援分两批出现，第一批的宁宁很好对付。第二批的岛津义弘会在玩家冲进敌本阵打死假岛津义弘后出现，之后冲出敌本阵则会出现明智光秀、森兰丸。第二批的3人必须在出现后的约4分钟内击败。建议是进敌本阵前先将外面的敌将清光，进入敌本阵后将浓姬等其他敌将先干掉，最后再消灭假岛津义弘，这样便可以在真岛津义弘出现后第一时间冲出敌本阵。之后先直取岛津义弘，明智光秀会自动跟过来。将这两位干掉之后，再火速秒杀森兰丸，武器就到手了。

伊达政宗・双龙阿修罗

关卡：大坂の阵

条件 在约10分钟内完成真田丸沉默、西门开门、大筒护卫、击败杂贺孙市的任务，并亲自击败真田幸村（第一次）、宫本武藏、杂贺孙市、丰臣秀赖（替身）。

浓姬・蝮蛇

关卡：贱岳の变

条件 10分钟内完成6个任务外加200人斩。

流程补充 这6个任务分别是：击败远藤直经、击败海北纲亲、击败阿国救助森可成、击败宫部继润、击败赤尾清纲、击败阿市救助泷川一益。注意如果在任务出现前击败目标是不行的。

服部半藏・冥穿黑牛天

关卡：长筱の战い

条件 约6～7分钟内完成长筱城防卫、丸山砦防卫，击败设乐原的武田军，击破武田胜赖的任务，并达成200人斩。



森兰丸・护法竹刀

关卡：无限城

条件 在第31层选择"森兰丸の愿い その贰"任务。之后如果路线正确的话，在第35层最后会遇到森兰丸，将其击败就可以拿到武器。

丰臣秀吉・三界金猿文殊

关卡：关原の战い

条件 15分钟内，击败稻姬、本多忠胜、服部半藏、岛津义弘、立花訚千代、伊达政宗。

本多忠胜・烈枪降阎魔

关卡：关原の战い

条件 约10分中内制压大筒且完成300人斩。



稻姬・清丽爱弓

关卡：杭濑川の战い

条件 7分钟内击败立花訚千代和岛津义弘，且我军无败走。

流程补充 一开始需要多清敌将来保证我方武将不败走，岛津军出现后迅速截杀，注意野一色赖母会中伏兵，若放任长了较易败走。岛津的出现条件是击败平冢为广和小西行长，立花的出现条件是击败蒲生乡舍、明石全登、户田重政。

德川家康・东照葵火祭

关卡：上杉征伐

条件 快速完成制压东南砦、制压西砦、击败前田庆次的任务。

流程补充 途中会出现防止敌人侵入我方本阵的任务，不过这个任务即使无视也没有关系。本关还是有一定难度的。

石田三成・神游扇

关卡：小牧长久手の战い

条件 一定时间内（约6～8分钟）完成救援别动队、攻占岩崎城，击败本多忠胜和稻姬的任务，并消灭服部半藏且完成150人斩。

流程补充 本多忠胜、稻姬、服部半藏必须由玩家亲自击败，阻止服部半藏进入本阵的任务可以不管。

浅井长政・御伽骑士 市

关卡：金崎の战い

条件 一定时间内完成协助海北纲亲突破、阻止德川军进朝仓本阵、火计成功的任务，并完成300人斩。

岛左近・明丘居士刀

关卡：三方原の战い

条件 快速击败本多忠胜、服部



高桥绍运 高桥绍运和足利义辉是本作中顶替小次郎和胜家的两位护卫武将。高桥绍运与立花道雪号称大友氏双璧，素以勇武而著称。在与岛津家的岩屋城决战中，他率763名部下对抗数倍于己的敌人，歼灭了约4500名来犯之敌，最后战死。

半藏、德川家康、柴田胜家、明智光秀、羽柴秀吉。

流程补充 一开始的德川家康是假的，因此先消灭忠胜、半藏。之后还会有几个假德川家康出现，将其全部击败，剩下的3个目标才会作为援军出现。

岛津义弘・武瓮槌

关卡：九州征伐

条件 6分钟内完成伏击仙石秀久、夺取鹤贺城、击破安国寺惠琼、断桥截击立花闾千代的任务，并完成300人斩。

流程补充 时间很赶，需要暂停法来加快"废话"的进行以便能迅速出任务提示。击破信亲后引秀久过来中伏，之后出任务，击破。然后进鹤贺城击破盛亲，夺取。之后可以去击破三成和惠琼，立花进军后引她中伏，出任务后击破之。若在时限内且有300人斩则贵重品就有了。凑人数时间较紧张，尽量在骑马路上多清兵。



立花闾千代・天雷磐长

关卡：岛津追击战

条件 约3～5分钟内迅速制压天王山大筒，然后完成300人斩。

直江兼续・心无挂碍剑

关卡：长谷堂の战い

条件 在我方无人败走、伊达政宗尚未到来前，突破第四关并完成300人斩。

宁宁・宝鸟心眼太刀

关卡：小田原攻略战

条件 一定时间内(约7分钟内)完成护送天梯车的任务，并达成300人斩。

流程补充 击破小笠原康广后天梯车出现，搭设完成后快些凑满人数即可。

风魔小太郎・风雷双头

关卡：风魔叛逆

条件 一定时间内(约10分钟)完成停止出丸炮火的任务，并完成400人斩。



流程补充 击破北条氏政后来到出丸，但不能靠近门边引发开门任务。引发停止炮火任务后击破松田宪秀完成，之后在时限内凑满人数。我方有人败走能否成功尚不确定。

宫本武藏・石裂岩刀剑

关卡：天正御前试合

条件 佐佐木小次郎出现前，完成700人斩。

战斗系统变更简析

和《战国无双2》比起来，本作在战斗系统方面进行了一些更新，其中最大的变化当属修罗属性的变化。由于时间关系，本期先对战斗系统进行简单分析，以后再献上更为深入的研究。

属性新解

红莲：增加一定量的最终伤害值。当对手浮空时，招式那部分的伤害会减半，但红莲所加的那部分伤害是不减的。"乱击"技能对红莲所加的那部分伤害有效。另外本系列的红莲完全不同于"《真・三国无双》系列"的炎，完全不存在"烧血"效果。

冻牙：一定几率将站在地上的敌人冻住(倒地追加技可以把对手从地上冻起来)。对手被冻住时受的最终伤害有百分比加成，并且算作不浮空，对手的受招判定从整个身子变大为"身子+冰块"的大小，解冻后浮空。注意：冰火不共存。当敌人被冻住时用用红莲招式去追打时，红莲所加的那部分伤害会消失。

闪光：使中招的对手呈现麻痹倒地或原地小浮空状态(但有的招式依然会打出原来的状态)，并追加少量的雷电伤害。雷电有传染性，被电到的人能带到旁边的人，使之也成为麻痹倒地状态。

烈空：这个属性很奇特，它有两方面的作用。对于打击类招式，作用为使之带有"敌人防御也会损血"的效果；对于效果类招式则是像红莲那样增加伤害，而所加伤害比同等级的红莲更多，但烈风所加的伤害不能受"乱击"技能作用。

修罗：和《战国无双2》相比有变化，对杂兵一定几率即死，对敌将按对手剩余体力的一定百分比减血，且不再加上原招式伤害。这样一来当对手体力很少时减血也少得可怜，即死率也降低了。虽然吃到黑漆太刀能使最终伤害翻倍，但敌将加防能使最终伤害减半。此外，修罗对小兵发动即死而小兵持有盾时，发动即死时的效果是盾坏+空血，并不会直接死，必须再补一刀。由于修罗属性的变化，使得自带修罗属性的虎乱3也大受影响，在敌将体力很少时威力弱得惊人。



难　度

本作新增的修罗难度，想必都是大家要挑战的目标。不过修罗难度依然只是单纯以增加攻击力来提升难度，而敌人的AI没有改善——应该说不仅没有改善，反倒连《战国无双2》都不如了。

AI下降的表现很多，最明显的一点就是敌将很少会用翻滚来躲避





防御不能技。敌将贸然出手的时候也变多了，这使得玩家乱出C技的安全系数大增，也使得伪连大幅增加。此外，以往发动无双后如果绕到采取防御姿势的敌将背后，敌将是会连续翻滚来躲避的。而在本作中敌将只会继续傻守，从而被绕背的无双打中。虽说这些改变对新手有利，但对老玩家来说的确是太失望了。

秘技的秘技

秘技和固有技是只能任选其一的，不过有办法能让武将同时装备固有技和1条秘技，代价是要初期化。先让武将装上你心仪的秘技，之后选择初期化，这样你会看到固有技/秘技的装备栏变空，但实际上秘技的效果依然存在。之后当武将的级别提升到指定级别时，武将就会自动学会固有技，此时就可以兼有固有技和秘技的效果了。但是只要玩家再进行固有技/秘技的装备，这个BUG就会解除。

另外由于是BUG，所以也发现过因为其他动作而导致秘技消失的情况，具体不明。

其他心得

1."意地"技能是让眩晕状态无效，但是"意地"3级还带有铁甲手效果，即让蓄力式不会被普通攻击打断。

2.当你没有虎乱或只有虎乱1时，尽管无双是没属性的，但是你在无双槽减到一格以下之前使用带属性的C招，即可带兵器属性。当你使用3级无双时，出带属性C招时从出招到收招的时间段内，所有辅助效果攻击也是带属性的。基于这个原理，浅井长政和稻姬二人又有特别优待。当二人使用属性赋予技能时放无双，那么当无双槽减至一格以下前出任何招都是带属性的，并且出带属性的招时3级无双的辅助效果攻击也是带属性的。(注：1和2都是《战国无双2》就有。)

3.宁宁变身成的无双武将均不能使用新加的C5或C9，这应该是BUG。

足利义辉 足利义辉是室町幕府第13代将军，曾拜剑圣上泉信纲为师学习剑术，人称剑豪将军。义辉除了剑法高明之外，也有高超的政治手腕。将军一职传到他手中时，早已成为摆设，但在他的努力下得到了恢复。于是他被妄图掌握天下的三好家视为眼中钉，最后被阴谋害死。



说实话有了 NGC 上的阴影后一开始笔者对这款游戏并不是十分看好，但在实际拿到游戏之后就完全改观了，回想当年多人奋斗 NCG 上《最终幻想 水晶编年史》（以下简称《FFCC》）的情景，感到这游戏的确用掌机比较方便也更好玩，特别是在多人游戏方面。并且单人模式和多人模式能够体会到不同的感觉，单人模式在于优秀的剧情和一个对四个种族其技能的掌握，而多人模式则更多的要求玩家间的配合。要说缺点只有单人模式下同伴的 AI 不是太高，而迷宫的视角有些问题，另外 NDSL 的十字键在微调方面不是太好。

FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

文 邪魔天使 美编 木仙

最终幻想 水晶编年史 命运之轮	Square Enix	A·RPG
NDS	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring Of Fates	日版
	2007年8月27日 1～4人	4800日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄

操作简介

A	决定、攻击、长按为蓄力
B	取消、跳跃
X	使用魔法
Y	举起或扔出道具和敌人
L	锁定、单人模式下召唤同伴到身边
R	发动种族技能
START	开启主菜单

基本攻击

游戏中除了普通的攻击和蓄力攻击外还有一些特殊操作，比如クラヴァット族的空中长按 A 键的下突攻击。在敌人正下方时跳跃可以抓住敌人，此时按 A 键可以进行翻滚攻击，而跳到敌人背上按 A 键则是踩踏攻击，如果按 Y 键举起敌人然后按 A 键就是向上攻击了。

种族技能

《FFCC》里有四个种族，分别是クラヴァット族、ユーク族、リルティ族和セルキー族，四个种族有着各自的特点，并且按下 R 键后可以使用种族专有的技能，在解谜方面尤为重要，因为迷宫中有专门为其设定的谜题。需要注意的是在多人模式下玩家自创角色可以选择性别，而性别不同能够装备的道具有的也会有区别。



ユーク族

ユーク族是擅长使用魔法攻击的种族，所以使用魔法时伤害超高，按下 R 键使用的种族技能是魔法墙，在有魔法烛台的时候能够用其解开机关和点燃蜡烛。虽然也能穿一些厚甲，但以牺牲魔力为代价所以得不偿失。ユーク族在面对元素系怪物比如元素史莱姆、元素爆弹等怪物时能够有很好的表现。由于皮比较薄，还是在后方支援比较好。



クラヴァット族

クラヴァット族擅长剑术的物理近身攻击，能够使用高速的连续斩，按住 A 键蓄力放开可以使出能吹飞敌人的蓄力攻击（チャージアタック），跳跃时空中长按 A 键能使出垂直的落地刺，迷宫中有的机关就需要用这招来解。クラヴァット族能够应付大部分敌人，但对带硬壳的和史莱姆系敌人方面比较弱。由于能够装备的都是高物理攻击和高物理防御，可以担任前方吸引火力的角色。



セルキー族

セルキー族擅长使用弓箭进行远距离攻击，R 键的种族技能是可以无视阶段差进行攻击，还能锁定多个目标。迷宫中有的地方会出现一个类似靶子的机关，这就需要利用セルキー族用弓箭射之。セルキー族还会二段跳，所以能够更方便地到达更高的地方。作为远距离攻击职业セルキー族只要注意物理攻击和必杀率就行，防御和魔力则不是很重要，但在单机模式下还是要注意一下防御力和 HP 的，庆幸的是他们能够穿铠甲。



リルティ族

リルティ族擅长使用炼金术，按下 R 键会出现炼金壶的界面，迷宫中有元素向上飘的奇异地方就是为他们准备的。利用元素他们能合成出魔石，用触控笔点击元素，然后顺时针搅拌，使画面左上的计量条上的指针保持在绿色区域，当积满 3 个绿球后就会造出一颗魔石。利用练级能造出不同于普通的火、冰、雷的更高级的属性魔石。按下 A 键松开的蓄力攻击是利用炼金壶进行的高速滚动攻击，能够撞开一些特殊的门和穿过狭窄的通道。迷宫中有一些蓝、绿、紫色的有图案的方块就是表明此处可以利用リルティ族的 A 键蓄力技能。蓝色是 A 键蓄力出现的壶可以向上移动；绿色则是 A 键蓄力出现的壶有翅膀，举着它能够飘向更远的地方；紫色则是暂时防止毒室内毒气的伤害。リルティ族是个混合型种族，能力比较平均，充当的是辅助性角色，能力方面更偏重于物理系。

种族能力

随着战斗的进行和等级的提升每个种族会获得一些特殊能力来强化自身，使其种族特色更加分明。需要注意的是单人模式和多人模式领悟种族能力的等级有的是有区别的，而单人模式领悟种族能力的等级普遍比多人模式要高。

备注：SLV 代表单人模式等级，MLV 代表多人模式等级。

©2007 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:Toshiyuki Itahana

クラヴァット族

SLV	MLV	名称	效果
	6	チャージアタック	长按攻击键蓄力，放开后使出蓄力攻击
		チャージブレイク	长按攻击键蓄力，闪两次光后放开使出蓄力破坏攻击
	17	チャージガード	蓄力中按 R 键进行防御
25		ガードカウンター	防御中受到攻击后进行反击
	12	マジックパイル 3	能进行魔法 3 连携
		マジックパイル 4	能进行魔法 4 连携
		リングホールド 2	魔法环放置可以放 2 个
		リングホールド 3	魔法环放置可以放 3 个
	8	チェイン 4	连打攻击键可使出 4 连击
		チェイン 5	连打攻击键可使出 5 连击
42		HP+50	最大 HP+50
86		HP+100	最大 HP+100
		物理攻击 +50	ATK+50
		魔法攻击 +50	MAG+50
44		防御 +50	DEF+50
81		防御 +100	DEF+100
		运 +5	运 +10
95	95	运 +10	运 +10
55		全耐性 +1	全耐性 +1
90	90	クラヴァット魂	不容易后仰和吹飞



ユ－ク族

SLV	MLV	名称	效果
		チャージアタック	长按攻击键蓄力，放开后使出蓄力攻击
	52	チャージブレイク	长按攻击键蓄力，闪两次光后放开使出蓄力破坏攻击
		チャージガード	蓄力中按 R 键进行防御
	28	ガードカウンター	防御中受到攻击后进行反击
	5	マジックパイル 3	能进行魔法 3 连携
		マジックパイル 4	能进行魔法 4 连携
	34	マジックパイル 5	能进行魔法 5 连携
		リングホールド 2	魔法环放置可以放 2 个
	45	リングホールド 3	魔法环放置可以放 3 个
	58	リングホールド 4	魔法环放置可以放 4 个
49	49	SP+50	最大 SP+50
	42	魔法攻击 +50	MAG+50
81	81	魔法攻击 +100	MAG+100
	65	运 +5	运 +5
95	95	运 +10	运 +10
87		全耐性 +3	全耐性 +3
	68	炎の极意	能点燃大部分敌人
	78	冰の极意	能冰冻大部分敌人
	73	雷の极意	能麻痹大部分敌人
90	90	ユーク魂	魔法墙的效果 2 倍



リルティ族

SLV	MLV	名称	效果
	6	チャージアタック	长按攻击键蓄力，放开后使出蓄力攻击
	43	チャージブレイク	长按攻击键蓄力，闪两次光后放开使出蓄力破坏攻击
28		チャージガード	蓄力中按 R 键进行防御
		ガードカウンター	防御中受到攻击后进行反击
30		マジックパイル 3	能进行魔法 3 连携
		マジックパイル 4	能进行魔法 4 连携
	47	リングホールド 2	魔法环放置可以放 2 个
		チェイン 2	连打攻击键可使出 2 连击
		チェイン 3	连打攻击键可使出 3 连击
24		3 元素炼金	可用 3 种材料进行炼金
	37	4 元素炼金	可用 4 种材料进行炼金
		5 元素炼金	可用 5 种材料进行炼金
	42	物理攻击 +50	ATK+50
		物理攻击 +100	ATK+100
		防御 +50	DEF+50
		运 +5	运 +5
95	95	运 +10	运 +10
		クリティカル UP	更容易出会心一击
72		ポットマスター	炼金完成变快
90	90	リルティ魂	3 连击第三下带倒地效果



セルキ－族

SLV	MLV	名称	效果
	3	チャージアタック	长按攻击键蓄力，放开后使出蓄力攻击
	32	チャージブレイク	长按攻击键蓄力，闪两次光后放开使出蓄力破坏攻击
21	7	チャージガード	蓄力中按 R 键进行防御
		ガードカウンター	防御中受到攻击后进行反击
	17	マジックパイル 3	能进行魔法 3 连携
	53	マジックパイル 4	能进行魔法 4 连携
	46	リングホールド 2	魔法环放置可以放 2 个
	13	3 ウェイショット	同时射出 3 支箭
	26	ストレートアロー	箭有贯通效果
	62	5 ウェイショット	同时射出 5 支箭
	50	HP+50	最大 HP+50
42		SP+50	最大 SP+50
		SP+100	最大 SP+100
76		物理攻击 +50	ATK+50
	57	魔法攻击 +50	MAG+50
	70	防御 +50	DEF+50
65	65	运 +5	运 +5
95	95	运 +10	运 +10
	85	クリティカル UP	更容易出会心一击
90	90	セルキー魂	更容易出会心一击





与 NGC 的《FFCC》一样，咏唱魔法后会出现一个魔法环，当几个魔法环交集在一起后就会发动连携魔法，能发动连携魔法有比较明显的标志就是魔法环会发白光，但如果几个魔法环完全重合的话其威力还要上升，此时会出现“XXX ＋ 1”的效果。

名称	组合	效果
ファイア	ファイア	火焰攻击
ファイラ	ファイア ×2	火焰攻击
ファイガ	ファイア ×3	火焰攻击
ファイジャ	ファイア ×4	火焰攻击
ブリザド	ブリザド	冰冻攻击
ブリザラ	ブリザド ×2	冰冻攻击
ブリザガ	ブリザド ×3	冰冻攻击
ブリザジャ	ブリザド ×4	冰冻攻击
サンダー	サンダー	雷电攻击
サンダラ	サンダー×2	雷电攻击
サンダガ	サンダー×3	雷电攻击
サンダジャ	サンダー×4	雷电攻击

名称	组合	效果
ケアル	ケアル	HP 回复 200
ケアルラ	ケアル ×2	HP 回复 500
ケアルガ	ケアル ×3	HP 回复 600
ケアルジャ	ケアル ×4	HP 回复 999
レイズ	レイズ	复活
アレイズ	レイズ ×2	完全复活
クリア	クリア	异常状态回复、SP 回复
クリアラ	クリア ×2	异常状态回复、SP 回复
クリアガ	クリア ×3	异常状态回复、SP 回复
クリアジャ	クリア ×4	异常状态回复、SP 回复
バリア	ファイア＋クリア	防御力上升
バリアガ	ファイア ×2+ クリア ×2	防御力上升
スロウ	ブリザド＋クリア	敌人速度下降
スロウガ	ブリザド ×2+ クリア ×2	敌人速度下降
ヘイスト	サンダー＋クリア	我方速度变快
ヘイスガ	サンダー×2+ クリア ×2	我方速度变快
グラビデ	ファイア＋ブリザド＋サンダー	重力魔法攻击
グラビガ	ファイア ×2+ ブリザド ×2+ サンダー×2	重力魔法攻击
ホーリー	ケアル＋レイズ＋クリア	神圣魔法攻击
ホーリガ	ケアル ×2+ レイズ ×2+ クリア ×2	神圣魔法攻击
クエイク	ファイア＋サンダー＋ケアル＋クリア	大地魔法攻击
バイオ	ファイア＋ブリザド＋ケアル＋レイズ	毒攻击
メテオ	ブリザド＋サンダー＋レイズ＋クリア	陨石攻击
アルテマ	ファイア＋ブリザド＋サンダー＋ケアル＋クリア	究极的魔法攻击

TIPS 利用同伴和魔石的堆积可以垒一个垫脚的台子，这样就可以尽快地去到高一点的地方了。



合成

游戏中我们可以从敌人或从宝箱中得到一些装备、道具的配方和素材，只要有配方和足够的素材那就可以在工房合成道具。合成道具是获得强力装备的重要途径，在合成中还能添加宝石。宝石分为碎片、原石和水晶，碎片都是带“プチ”字样的宝石，原石则不带，而水晶（クリスタル）则是比较特殊的。在添加宝石的时候装备会获取一些特殊能力，其随机性比较大，但一般情况下可以认为红宝石（ルビー）偏向物理攻击，蓝宝石（サファイア）偏向魔法攻击力，这里只是一个大致方向，不是百分之百准确，所以此时S/L大法就很重要了，不过一般认为水晶合成的东西最好，然后是宝石原石，最后是宝石碎片。

装备特殊效果一览

名　称	最高LV	效　果
物理攻击力アップ	5	ATK 增加
魔法攻击力アップ	5	MGC 增加
防御力アップ	5	DEF 增加
HP アップ	5	最大 HP 增加
SP アップ	5	最大 SP 增加
集中力强化	3	魔法咏唱中受到伤害减少
アーム强化	3	强化腕力，能够举起更重的敌人，举起的时间增加
ボディ强化	3	伤害硬直轻减
インパクト强化	3	更容易让敌人气绝
女神の微笑み女神の微笑み	3	运气上升
炎耐性アップ	3	炎耐性上升，不容易点燃，伤害减少
冰耐性アップ	3	冰耐性上升，不容易冰冻，伤害减少
雷耐性アップ	3	雷耐性上升，不容易麻痹，伤害减少
气绝耐性アップ	3	气绝耐性上升，不容易气绝
时空耐性アップ	3	时空耐性上升，伤害减少，对缓慢、重力魔法有效
暗耐性アップ	3	暗耐性上升，伤害减少，对毒、暗黑、诅咒、死亡宣告有效
チャージ时间短缩	3	チャージアタック，チャージブレイク的蓄力时间减短
ご先祖の秘传	3	チャージアタック，チャージブレイク，レイスアビリティ的 SP 消费减少
リングスピード	3	魔法轮的移动速度上升
リングルート	1	BOSS 的魔法轮消除失效
HP リジェネ	3	HP 徐徐回复
SP リジェネ	3	SP 徐徐回复
战士の心得	1	同伴攻击更积极，单人模式专用
白魔の心得	1	同伴自动使用ケアル，クリア，レイズ，单人模式专用
黑魔の心得	1	同伴自动使用魔石，单人模式专用
シーフの心得	1	同伴不容易成为敌人目标，单人模式专用
龙骑士の技	3	跳跃攻击、下突攻击增强
侍の技	3	会心一击率上升
モンクの技	3	头上攻击，足攻击增强
赤魔の技	3	异常状态更快消除
贤者の技	3	让敌人的异常状态时间增加
忍者の技	3	落下伤害减少
学者の技	3	ポーション，エーテル的效果上升
真红の力	3	炎属性攻击增强
绀碧の力	3	冰属性攻击增强
黄金の力	3	雷属性攻击增强
深绿の力	3	回复力上升
武器 HP 吸收	3	给予敌人伤害的一部分转换为 HP 回复
防具 HP 吸收	3	受到的部分伤害转换为 HP 回复
武器 SP 吸收	3	给予敌人伤害的一部分转换为 SP 回复
防具 SP 吸收	3	受到的部分伤害转换为 SP 回复
游び人の知惠	3	捡到的金钱增加
勇者の知惠	3	获得经验值增加
フルーティアン	3	水果的效果增加
ベジタリアン	3	蔬菜的效果增加

莫古利的迷你游戏

与迷宫中的莫古利对话会它会给你一个印章，收集一定数量的印章就可以玩给莫古利喷色和“けちらせキャラバンロード复刻版”赛车游戏。收集了同种类的印章3个就可以在举起莫古利掉道具时获得奖励，一般都是素材和配方，收集齐印章可以获得诸如アルテマシルク这样的超珍贵素材。要想让莫古利给你盖印章必须在单人模式的剧情中发展了相关情节才行，如果直接玩多人模式是无法收集的。单人模式和多人模式收集的印章是不一样的，所以要想收集齐所有印章那就要两个模式都进行才行。莫古利一般在迷宫的记录点所在的房间内，大家仔细找就会很容易发现它们的。

通关之后

单人模式通关后会提醒玩家记录，通关记录会有蓝色小皇冠的图标和一颗星星，读取这个记录就可以进行二周目，通关后人物的等级、道具、装备、金钱全部继承。二周目迷宫中的一些机关会有些变化，出现的敌人能力也会增强（相当于HARD难度），但打出的配方、素材等级都会上升。在主人公尤利成人后大地图上还会新增隐藏迷宫リバーベル。二周目通关后，三周目的皇冠图标会变成绿色，星星增加到两颗，三周目的难度相当于VERY HARD，敌人能力和道具素质进一步提升，并且在王城レベナ・テ・ラ的防具屋还会卖超级防具レイルジャケット，主人公装备限定，ATK+100，DEF+200，MAH+100，HP リジェネ3，SP リジェネ3，インパクト强化3。

多人模式一开始是Normal难度，只有在将全部Normal难度下的迷宫通关后才能选择HARD难度，再将HARD难度通关后可以选择VERY HARD难度。



游戏流程

第一章 里山の洞窟・英灵の谷

剧情之后出村发生莫古利的剧情，需要注意的是多人模式下要想收集莫古利印章也需要发生这个剧情。

将钥匙扔到钥匙孔上就能打开门。这里是第一个迷宫，许多之后迷宫中的基本操作要在这里熟悉。比如踩机关、用魔法击打相应颜色的球、用普通攻击击打把手开门，另外从这个迷宫开始大家就可以熟悉用魔石堆积跳板的技巧了。有的地方要想让钥匙出现需要全灭某个区域的敌人，这也是后期迷宫中经常出现的。

这里BOSS是个大蝎子，攻击方式是放激光、钳子的挥击、尾巴的钻地攻击，弱点是尾巴尖端的红宝石。红宝石弱点在后期BOSS中也通用，对其攻击能造成巨大伤害。该BOSS只要跳上背上砍红宝石就会对其造成大伤害，不过要小心它尾巴的钻地攻击。

第二章 见舍てられた街

晚上出门到村子右上方与父亲对话，第二天与父亲对话两次，然后从村子左边来到大地图前往レベナ・テ・ラ。来到王都レベナ・テ・ラ与村民对话，当钟敲三声后去中央广场发生剧情，然后从地图右下方前往被遗弃的街市。

这里谜题有用相应颜色的魔法攻击台座，将相应颜色的魔石放在空的台座上。地面的机关需要两个同时按下的地方用石块压住一个，然后自己站在另一个上面。需要同时施放的魔法攻击台座的地方先用相应魔法用L键锁定，然后再对另一个使用魔法，需要注意要同时破坏，而固定魔法在经过大约6秒后就会自己发动，有音效提示，所以要注意时机。颜色比较深的机关则需要跳跃下突攻击打击才能启动。

该迷宫的BOSS对其使用几次魔法它就会倒地将肚皮的红宝石弱点露出来，抓住机会跳上去踩，很快就能搞定它。

第三章 ヴァール山

先去アル的家与ミース对话然后去大地图前往ヴァール山。在ヴァール山アルハナーレム加入成为同伴，这样就可以利用他解开有魔法末端（就是类似于街灯一样的物体）的谜题了，利用アルハナーレム的种族能力，可

TIPS セルキー族射箭有硬直，但只要按十字键就能取消，所以只要掌握了时机就能做到快速射箭了。

以让种子长出枝藤、点燃魔法烛台和搭建可供跳跃的平台。这里有个地方一开始去不了可以无视之。

在山顶按 Y 键举起中央最大的莫古利草就会发生 BOSS 战，所以之前先用アルハナーレム把旁边的平台显现出来。BOSS 会吹风、平行突击和垂直突击，可利用对地面突击的时候跳到它头上去打弱点水晶，也可以跳起抓住 BOSS 进行翻滚攻击。在 BOSS 身上进行打击时要注意它的动作，看到有突击的倾向就要及时跳下来。

第四章 ヴァール山・二周目

进自己的家发生剧情，之后主人公ユーリィ长大成人，然后前往大地图进入ヴァール山。之前被雪堵住的地方可以通过了，踩上去就会下降的平台需要将旁边的木架子推到下面才行。

山顶上与红水晶战斗，红水晶会喷火，注意回收它放出来的火魔石，将身上的火魔石扔掉吧，不然带有跟踪性能的火柱会让你陷入大麻烦。战胜红水晶后アルハナーレム会再次加入同伴。

第五章 深淵の森

在王宫的城门前与守卫士兵对话两次，然后到大地图前往深渊之森。

深渊之森里有网堵住的路可以用火魔法消除，回转台子可以利用敲击把手使之转动。森林中的蜜蜂会使人中毒，但如果不将蜂巢消灭那就会无限出。前进几个区域后就会碰到ナッシュ，帮助他打倒毒花使其加入成为同伴。ナッシュ的能力是弓箭和二段跳，这样可以解开有靶子的谜题和可以跳到更高的地方。从此时起前进的地方会有箭头标示，很方便。

在有植物的伞的地方需要将四个伞张开才能启动移动浮板，这里都是利用ナッシュ的弓箭射击靶子来解谜。启动浮游板向上走就是与 BOSS 的战斗，一开始先干掉两根触手，当花张开的时候跳上去打花蕊上的红宝石，注意花会用回旋攻击将你甩下来，用冰魔法将 BOSS 冻住然后攻击不失为一个好方法。

第六章 レラ・シエル

与皇宫前的守卫士兵对话就可以进入皇宫了，进入皇宫后发生剧情，然后到大地图前往レラ・シエル。从这个迷宫开始迷宫的谜题难度将有所提升，一开始还是利用弓箭射靶子，用魔法末端搭台子。在 B1–3F 解谜后前往 B3–6F 让ミース加入，注意一旦前往则无法回头。之后的谜题那就是要熟练掌握ミース的魔法壶特技来解开了，这时有一个教学模式，大家最好在此时熟悉一下操作。

这里的 BOSS 是条鱼，水晶在头部，不过由于 BOSS 在水里所以攻击比较麻烦。一个方法是跳到池子的浮板上攻击，但要注意一定时间后浮板会下沉，所以还是用远距离的魔法和弓箭攻击比较好。

战胜 BOSS 后接触水晶然后前进到最深处发生剧情，在最深部先和チェリンカ对话，然后与ナッシュ对话，然后再与チェリンカ对话，然后与アルハナーレム对话，之后与ミース对话 2 次，接着与アルハナーレム对话 2 次，然后与ミース对话，最后与チェリンカ对话。

第七章 罪人島

一开始的区域跳上房子可以看到很多莫古利，这里有莫古利商会、武器防具屋、杂货屋、魔石商店和工房，可以在此进行补给和强化。这里地面有颜色的地板需要利用ミース的 A 键蓄力炼金壶特技，气球则要用ナッシュ将其射破。绿色地板上让ミース使用炼金壶特技可以让炼金壶上长翅膀，拿着这样的炼金壶就可以飘很远了。这里有的钥匙需要全灭敌人才会出现，所以最好是见人就砍吧。

此地的 BOSS 一开始攻击龙上的骑手，将其打下来后会乱跑，要赶紧将其干掉。骑手死后会将红水晶扔给龙，龙的尾巴末端就会出现红水晶弱点，对其猛攻即可。

罪人岛通关后强制进入死者的世界。

第八章 ？？？（死者の世界）

这里会出现透明的幽灵状敌人，对其使用回复魔石就会让其现形，这里很多敌人都是一出来是幽灵状态，所以回复魔石一定要注意有所保留。这里需要魔法末端解谜的烛台需要一次划过连续点燃三个。这关的 BOSS 一开始是主角父亲，攻击力比较高，使用绕圈攻击或者操纵远程角色远处攻击也行。打倒后死神出现，一开始死神处于幽灵状态所以要对其使用回复魔石让其现形。死神会死亡宣告还会毒攻击，所以一定要及时解除异常状态。战胜 BOSS 后解除水晶就会强制送到过去的レラ・シエル。

第九章 レラ・シエル（过去）

一开始同样可以碰到莫古利商人队，及时补给一下吧。1F 要全灭敌人红色的台座才会出现，对其使用火魔法。这里的谜题主要是推动制御棒调整水位，需要注意的是推动石块到地图最里面，然后用ミース利用弹射炼金壶特技才能有立脚之地。前往前面的区域看到水里有雷魔石的台座需要将雷魔石扔下去引爆它，这样水位才会下降。见到绿色的台子就需要用ミース的漂浮炼金壶特技飘过去了。



该关的 BOSS 同样是鱼，但只要将雷魔石扔到水里引爆雷魔石台座就会让水位下降，这下就是鱼肉 BOSS 了。战胜 BOSS 之后接触水晶，然后就会回レベナ・テ・ラ城了。

第十章 クリスタルの神殿

来到レベナ・テ・ラ城发生剧情后又是与一个死神型的敌人战斗，不过这次一开始它就显出了真身。它的手腕可以分离并会发动激光攻击，击中后会有气绝效果，所以先将其消灭掉，另外它依旧会死亡宣告。战斗中チェリンカ会发出魔法环，与之连携会发出レラ・クリスタル的魔法，伤害有一千多，可以善加利用。战胜后与国王对话 3 次，然后前往神殿。

在神殿中与国王对话发生剧情，然后与杀父仇人クー・チャスペル战斗。クー・チャスペル会漂浮放魔法，所以要跳跃攻击，将其 HP 打到一定值后会分身，分别击倒之。战胜后前进，在 2F 中都有 BOSS 级的怪物，要想解谜必须将其打倒。在有铁格子的房间的要点是到达最上方，用アルハナーレム的特技。中央有毒的房间可以利用ミース的 A 键蓄力特技将炼金壶放在紫色地板上，这样就会在一分钟左右不受到毒的伤害了。在有蓝红无形墙壁的房间需要击打地面的把手变换无形墙的位置前进，地图中央的中段有个带黄线的铁格子是可以拉动的，将其拉出来。这个地图中拿到钥匙后可以利用绳子将其放在绳子上，然后利用ナッシュ的二段跳跳到绳子上举起钥匙走回来，只是需要比较精确的操作。前进后有靶子的地方需要同时击中靶子，这时ナッシュ领悟了 3 连射就很方便了，而两个蜡烛的地方需要同时点燃。铁格子房间 6F 是解谜最麻烦的地方，主要是アルハナーレム要点燃 7 个烛台，要点是魔法墙划过的地方不要有东西阻挡。而经过旋转平台后可以看到水下有个机关，不要犹豫跳下去踩就是，减点 HP 就让它减吧，之后就是推动石头去压水里的另一个机关了。在断崖绝壁 5F 需要打倒所有幽灵状的敌人钥匙才会出现。在传送点的房间要将 3 块石头放在房子边缘的 3 个印上，当中间的传送点的光变为白色则表示成功了，另外分别放两个可以回到迷宫内特定的地方，利用这一点可以回去回收道具。

这关的 BOSS 是教皇，被其黑色的激光击中后会气绝，而且他还会附带暗黑效果的攻击，老办法，绕到背后打就行。当教皇的身体周围出现防护罩时需要打碎场地上的红水晶。战胜后接触水晶，准备最后的决战。

第十一章 月の神殿



一开始是每个同伴分别单挑 BOSS，都是以前见过的，打起来并不难，最后合流后进入中央有印的房间进传送点。接下来先是与两个水晶的战斗，然后打倒几个杂鱼后将面对教皇。这次教皇的激光带死亡宣告效果，集中火力攻击教皇腹部的红水晶吧。需要注意的是教皇被打倒后需要四名角色使用魔法，所以最好保持全员存活，如果有死亡那么及时复活。教皇死亡后会出现魔法阵，然后用魔法（火、冰、雷、回复）对准魔法阵上空的魔法环（释放是直接进行），四个魔法环分别被施与魔法后教皇才会被真正打倒，如果在规定时间内不放魔法则教皇会复活，需要再次将其打倒才行，而多人模式下需要自己手动在魔法阵上的魔法环上发动魔法。然后回到大地图前往自己的村庄，接下来就是感人的结局了。

TIPS 通过レラ・シエル（过去）后再去レラ・シエル就能在过去和现在传送，前往过去的レラ・シエル入口处的宝箱可以得到 400G，返回现在再去过去宝箱又会出现，利用这个可以刷钱。

文 ACE飞行员　美编 anubis



BIOSHOCK

这是款什么游戏？可能只有当你彻底经历过《生化奇兵》的全部才能明白。游戏是以传统的FPS方式进行战斗，但却融入了大量RPG要素。在精妙的任务安排下，游戏用聪明的倒叙方式带给我们一个又一个出乎意料。销魂城的故事值得我们去读，销魂城的人值得我们去探究。游戏制作者仿佛就是销魂城的创造者安德鲁·雷恩，他们制作了一款充满了个人思想的艺术品。问：什么游戏能改变了你对FPS游戏的认识。答：《生化奇兵》。

生化奇兵	2K Games/2K Boston	FPS
X360	Bioshock	美版
	2007年8月21日发售　1人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

背景简介



1946年，前苏联工业巨子安德鲁·雷恩(Andrew Ryan)按照自己的理想建造了一座海底乌托邦——销魂城(Rapture)。在这里集结了众多顶尖的艺术家、科学家、思想家……名流汇集的销魂城拥着人类最先进的生产力，雷恩把这座城市骄傲地看成是"人类中最杰出代表"所组成的社会。随着城市的发展，人口的增加，社会活动的加剧，阶级制度也就不可避免的随之产生。

随着科学家在一种海底蜗牛体内发现了前所未见的基因能源，这一发现彻底搅乱了销魂城的社会秩序。起初，这种能源用来治愈各种疾病，而后竟然演变成人们增强自身物理和精神能力的改造制剂。在一名年轻的企业家方谭(Frank Fontaine)的大力投资下，最终能够带给人类极大改造能力的基因产品亚当(Adam)终于诞生了。

人们为了让自己更美、更强、更有社会地位开始疯狂的追求亚当，一场基因竞赛如瘟疫一般在整个销魂城蔓延开来。由于亚当的副作用，人们的脸部和身体开始扭曲，所以很多人选择了带上面具遮丑，但即使这样也已经无法抑止人们的欲望。现在销魂城的秩序、文化、法律都已荡然无存，城市中的所有"人"都为了抢夺亚当而不惜一切……

我们的主角杰克就在这种情况下来到了销魂城，参加到了这场扭曲人性的游戏中。可能谁都不会想到，其实杰克从来就没有离开过销魂城……

黑客系统

游戏中面对诸如：机器人、密码箱、贩卖机等只要出现"Hack"字样，都可以按X键进行黑客侵入。游戏中的"黑客侵入"其实就是让玩家玩一个将不同水管连接成一个通路的小游戏。值得注意的有几点：其一，随着游戏的进行，黑客入侵的难度会越来越大，所以玩家要尽早提升自己的黑客能力。其二，当黑客失败后会扣除一定体力，当玩家体力降为零时如果再失败却不至于要你的命。如果你够执着的话可以反复尝试。其三，某些黑客入侵的难度极高，其实就不可能完成，除非玩家装备了较强的能力或者直接用黑客工具搞定之。其四，有些高处的警戒摄像头在其被电麻痹后需要在它下方调整好角度才会出现"Hack"的字样。



©2007 2K Games.All rights reserved.

主动技能与被动技能

我们将游戏中获得的技能划分为两大类型，需要按下RT键才能发动的技能，如所有基因质粒能力我们将其定义为主动技能，而剩下的所有技能因为都需要特定条件才能发出，所以被定义为被动技能。值得关注的是，游戏中的被动技能是可以叠加使用的，比如：Hacker's Delight的效果是黑客成功后获得的10%的体力与能力，Hacker's Delight2的效果是15%，那么同时装备这两个等级的相同技能的话，所获得的效果就是25%。后方带有阿拉伯数字的技能均为原技能的加强版，其效果就不赘述了。下文中技能的具体取得方法请参考"流程攻略"。

Plasmids 基因质粒能力 主动技

英文原名	中文译名	效果说明	取得
Electro Bolt	闪电	对敌人产生麻痹效果，使其无法动弹。对水使用可使水全面导电，对敌人造成较大伤害。	第1章
Electro Bolt 2	—	—	贩卖机获得
Incinerate	焚化	用火焰把敌人点燃吧。当附近有水时，敌人会去自动灭火，这时再使用闪电让他们痛苦加倍。	第2章
Incinerate 2	—	—	贩卖机获得
Telekinesis	意念力	用意念举起较轻的物品。通常用于抓住并反射敌人投掷的炸弹，或者抓取某些无法企及的物品。	第2章
Enrage	激怒	当遇到多个敌人时，使用该能力能够让他们自相残杀。对Big Daddy同样有效哦。	贩卖机获得
Security Bullseye	警报混淆	对敌人使用后，附近的安全警卫装置会出来对其进行扫荡。利用率不算高，还不如亲自去把警报摄像头黑掉。	第3章
Target Dummy	傀儡标靶	放出一个分身吸引敌人，自己躲在一边想干啥干啥。	贩卖机获得
Winter Blast	暴风寒	放出寒气将敌人冻结成冰块。可惜打碎敌人后没有物品留下，导致该能力实用度大大降低。	贩卖机获得
Winter Blast 2	—	—	贩卖机获得
Insect Swarm	蜂群	释放一群蜜蜂攻击敌人，对复数敌人有效，而且可以困住Big Daddy一段时间	贩卖机获得
Insect Swarm2	—	—	贩卖机获得
Cyclone Trap	飓风陷阱	在地面放置好陷阱，敌人踩上去后就被吹飞	贩卖机获得
Cyclone Trap2	—	—	
Hypnotize Big Daddy	诱骗术	迷惑Big Daddy成为自己保镖，有90秒时间限制。	拯救3个小萝莉获得
Hypnotize Big Daddy2	—	有效时间变成180秒	拯救9个小萝莉获得

Engineering Tonics 工程学强化 被动技

英文原名	中文译名	效果说明	取得
Security Expert	安全专家	适当降低入侵机器人和监控摄像头的难度	第2章
Security Expert 2	—	—	拍摄飞行机器人
Speedy Hacker	高速黑客	入侵设备时让水流速度变慢，是非常实用的强化道具。	第2章
Speedy Hacker2	—	—	贩卖机获得
Focused Hacker	聚焦黑客	当入侵设备时，减少2块障碍砖块。	第3章
Focused Hacker2	—	—	第11章
Hacking Expert	黑客专家	当入侵设备时，障碍砖块和警报砖块各减少一块	第5章
Hacking Expert2	—	—	贩卖机获得
Shorten Alarms	缩短警报	缩短触发警报后的警戒时间	贩卖机获得
Shorten Alarms2	—	—	第9章
Alarm Expert	警报专家	当入侵设备时，减少2块警报砖块。	第8章
Alarm Expert2	—	—	第12章
Clever Inventor	聪慧发明家	在发明时需要较少的材料	第10章
SafeCracker	保险箱窃贼	极大程度上减少黑保险箱和密码锁的难度	拯救小萝莉6人
Safecracker 2	—	—	第12章
Prolific Inventor	高产发明家	允许发明出更多的产品	拯救小萝莉获得

Physical Tonics 体力强化 被动技

英文原名	中文译名	效果说明	取得
Hacker's Delight	黑客的喜悦	每当成功"黑"掉某一设备就会给主角自动补充一定的体力和超能力。	第2章
Hacker's Delight2	—	—	发明机取得
Hacker's Delight3	—	—	第12章
EVE Link	能力连接	使用加血制剂同时恢复一定超能力	贩卖机获得
EVE Link2	—	—	发明机或者贩卖机
Medical Expert	医疗专家	使用加血制剂时恢复更多的体力	第3章
Medical Expert2	—	—	第8章
Medical Expert3	—	—	贩卖机获得
Extra Nutrition	额外营养	当获得场景中的各种小食品和绷带时获得更多体力补充	贩卖机获得
Extra Nutrition 2	—	—	第8章
Extra Nutrition 3	—	—	拍照研究获得
Scrounger	破烂王	当调查垃圾桶或者尸体时，如果物搜索品为空，你可以按下RT键进行再次可能你将获得新的战利品。	拍照研究获得
Natural Camouflage	自然伪装	不行动状态下停留数秒，身体变透明，敌人无法察觉你的存在。	拍照研究获得
SprotBoost	运动加速	行动与挥舞扳手的速度加快	拍照研究获得
Security Evasion	逃避监控	监控器发现你后会持续更长时间才发出警报	第5章
Security Evasion2	—	—	第9章
Booze Hound	酗酒猎犬	饮用酒精类物品恢复一定量的超能力	发明机获得
Bloodlust	杀戮狂	当被敌人钝器敲打后反而获得少量的体力和超能力	发明机获得

Combat Tonics 战斗技强化 被动技

英文原名	中文译名	效果说明	取得
Wrench Jockey	扳手工	增加扳手的伤害度	第2章
Wrench Jockey 2	—	—	拍照研究获得
Static Discharge	静电放电	当受到钝器攻击时自动放射出电流，进行360度攻击。	第2章
Static Discharge2	—	—	拍照获得
Armored Shell	装甲盾	降低敌人钝器攻击对自身的伤害程度。	贩卖机获得
Armored Shell 2	—	—	拯救小萝莉获得的奖励
Photographer's Eye	摄影师之眼	提高拍照研究的升级速度	拍照研究获得
Photographer's Eye2	—	—	通过拍摄Rosie
Wrench Lurker	扳手潜行者	装备扳手后能够静悄悄靠近，并给予敌人致命的打击	贩卖机获得
Wrench Lurker2	—	—	贩卖机获得
Human Inferno	人间地狱	当受到火焰攻击时伤害减少，同时使用火焰的攻击力也变高。	贩卖机获得
Human Inferno2	—	—	贩卖机获得
Frozen Field	冰冻地带	当受到冰冻攻击时伤害减少，同时使用冰冻的攻击力也变高。	贩卖机获得
Frozen Field2	—	—	第9章
Electric Flesh		当受到电攻击时伤害减少，同时使用电的攻击力也变高。	第8章
Electric Flesh 2	—	—	第10章
Damage Research	损伤研究	增加对损伤研究的奖励成果	第9章
Damage Research2	—	—	第12章

其他

Health Upgrade	体力增长	增加体力槽上限	贩卖机获得
EVE Upgrade	能力增长	增加超能力槽上限	贩卖机获得
Plasmid Slot	质粒槽	可多携带一种质粒能力	贩卖机获得
Physical Tonic Slot	体力强化槽	可多携带一种体力强化能力	贩卖机获得
Engineering Tonic Slot	工程学强化槽	可多携带一种工程学强化能力	贩卖机获得
Combat Tonic Slot	格斗技强化槽	可多携带一种格斗技强化能力	贩卖机获得



警戒机器人 如果成功入侵各种"警戒机器"，他们将成为玩家有效的火力补充。但除此之外，它们身上还有一些子弹，在弹药奇缺的情况下玩家可以选择将黑掉的机器打烂来获得弹药补充。

流程攻略

序章 坠机 Plane Crash

他们告诉我：孩子，你与众不同，天生就是干大事的料。对，他们说得没错……1960年，我乘坐的客机当飞行到大西洋中部上空时突然发生意外。万幸的是我居然活了下来，而且没有缺胳膊少腿。当我浸泡在大海的那一刻起，我的人生就与神秘的销魂城(Rapture)交织在一起。

游向前方巨大灯塔，爬上台阶，顺路走到灯塔底层会有一个球形深海潜水装置，这就是前往销魂城的惟一道路。



第1章 欢迎光临销魂城 Welcome to Rapture



当球形深海潜水装置停下来后，取得墙上的无线电通话设备就能开门出去。神秘人物Atlas将通过无线电随时和你取得联系，并给你诸多指引和提示，他现在扮演的是向导的角色。捡起前方不远处地面上的扳手，用扳手砸开前方碎石柱后蹲下前进。刚上楼没多久，就会遇到游戏中第一个被成为"Splicer"的敌人，用扳手猛敲他头部可以造成较大伤害。在场景中搜索一番，可获得不少加血急救药和加超能力的蓝色制剂。来到二楼，不要忘记搜索垃圾桶，最后在贩卖机上获得第一个基因超能力闪电(Electro Bolt)，用此能力打开前方的电子门。

穿过飞机残骸进入安全门，这里主要还是搜索场景以获得更多制剂。运用闪电麻痹敌人再用扳手猛击现已成为现阶段惯用的战斗方式。乘坐电梯上楼后，游戏会出现箭头指引。婴儿车内可捡到一把左轮手枪。来到餐厅，还是进行全方位搜刮。楼下有不少物品，而且这里还能第一次捡到美元。清场完毕后从二楼男厕所内的破墙离开。走到楼下玩家将观赏一段Big Daddy虐杀Splicer的处女秀。

根据箭头指引，沿路来到楼下，只要玩家一靠近铁拉门就会触发安全警报，不用理睬门后那个喷火器，现在暂时没有对付它的办法。马上会有3批敌人陆续从楼梯冲下来，这时只要看准时机朝水中放电就能轻松解决他们。战斗结束后前往新地点医疗所(Medical Pavilion)。



第2章 医疗所 Medical Pavilion

·小萝莉2人



医疗所的环境可比前先复杂了许多。从本章节开始游戏迎来了第一个升级高潮。首先去紧急通道(Emergency Access)，启动二楼的开关才出现提示说必须找到斯坦曼医生(Dr. Steinman)才能获得紧急通道的钥匙。在二楼玩家可获得一把机关枪。现在就继续向医疗所深处进发。

来到二楼的医疗所大厅就会出现指引箭头。在这块区域内会有2座机枪机器人，火力强劲。放电麻痹它们后尽快将他们"黑"掉，靠他们的火力足够对付这里持枪的敌人。场景中间还有补血站，也要快速将其"黑"掉，这样敌人就无法补血了，而且一旦使用还会中毒身亡。根据箭头指引，来到手术室休息区(Surgery Foyer)，由于固定剧情，这里的通路已经被碎片堵住。Atlas给出的方案就是利用意念力(Telekinesis)控制敌人的炸弹来通过这里。

现在就前往门前燃烧着火焰的"Eternal Flame"，这里玩家将得到两件重要物品。第一、启动焚化炉，焚烧尸体后获得第一种体力强化能力黑客的喜悦(Hacker's Delight)。第二、在二楼，蹲下通过一个洞口，在房间内可获得第二种基因超能力Incinerate(焚化)。用其点燃地面上的油污可将前来的敌人一口气干掉。

从"Eternal Flame"出来后，用"焚化"能力融化同一楼层中被冰封住大门的房间。这里有一个密码锁，输入"0451"可以开启。在机器人身后有一个保险箱，"黑"掉后，里面有一些弹药和美元。在里面的停尸房内，可获得第一个工程学强化道具安全专家(Security Expert)。

搞定这里后从楼梯下到楼下，用"焚化"能力融化该楼层中又一处被冰封住大门的房间。进门后先走左侧门上的挂有圆形红灯"Kure-All"的房间。这里有一座机器炮台，它发射模糊跟踪导弹，请尽快把它"黑"掉。从这里中间房间的墙壁下方的一个洞口通道进去，可以来到左侧房间内。这里可获得第一个战斗技强化道具扳手工(Wrench Jockey)。离开这个房间后，向地图下方走。当玩家一捡起地上的霰弹枪后就会出现一批敌人，用"焚化"可以比较节约的干掉他们。通过里面一扇雕刻有"R"字样的玻璃门后，可获得意念力(Telekinesis)。继续深入的走下去，你会发现有一扇名为"Painless Dental"门打不开，而隔着玻璃会有机器人向你射击。用机关枪干掉机器人后，跳窗进入里面可有好东西。在这里玩家将获得新的工程学强化道具高速黑客(Speedy Hacker)。不要急于离开，从附近墙壁下方的洞口还可以进入一个新房间哦。剩下一间房间，破了一闪窗户，当你按按钮提示需要一把钥匙。其实该钥匙就挂在房间内的柱子上，并且有闪烁效果，只要用意念力就能吸过来。其实房间内也没啥特别值钱的物品。



▲这里可能是玩家容易遗漏的地方。



▲斯坦曼医生的心愿就用他的手术刀创造出世界上最完美的女人。

现在就前往手术室，用意念力控制敌人的炸弹破门。房间尽头就是斯坦曼医生，在前行的道路上还能取得战斗技强化能力静电放电(Static Discharge)。干掉斯坦曼医生后，得到紧急通道的钥匙就能过关了。

扳手的威力

游戏赋予了扳手很强的威力，如果与技能配合好的话，扳手的威力甚至可以和霰弹枪有一拼哦。装备Frozen Field后，扳手具有可以将敌人打成冰冻效果。

收割与拯救

在前往紧急通道的路上，玩家将遇到一个被杀死的Big Daddy。这里将出现面对小萝莉(Little Sister)的第一次选择，X键为收割，Y键为拯救。如果选择收割，主角将会残杀小萝莉，并从她身上获得160点亚当。如果选择拯救，从此该小萝莉将恢复正常意识，并且会对你连连道谢，最后获得80点亚当。每拯救3个小萝莉，玩家将在贩卖机前看到一个发金光的小熊，在小熊身上玩家将额外获得200点亚当和一些珍贵道具和奖励技能。建议第一次进行游戏的玩家还是选择“拯救”比较划算。由于小萝莉总人数是3的倍数，所以哪怕收割了一个小萝莉玩家都不可能赚到那额外的200点亚当和奖励了。



▲无论是拯救还是收割小萝莉，到后来都会有点麻木。

首战Big Daddy

只要按下“Start”暂停游戏，画面下方将显示本关卡的小萝莉的人数，本章节共有2个小萝莉，除了刚才遇到的一个外，还剩下一个。

由于游戏初期玩家的装备与能力都比较单薄，这时对抗Big Daddy难度比较高。但为了美元、为了升级命脉亚当(Adam)，还有小萝莉……所以玩家必须选择战斗。在前往目标地点的路上玩家就会遇到一个新的Big Daddy，通常小萝莉会在他身边，如果小萝莉不在他身边玩家可以尾随一段时间，他必定会召唤小萝莉出来。与他战斗要保持距离，而现在对付他最好的武器就是利用霰弹枪的Electric Buck子弹，这种子弹会打得他动弹不得。当然，这样战斗也依然有难度。还记得一楼有一座机器炮台，名为“Kure-All”的房间吗？把Big Daddy引到这个房间来，躲在通道内比较安全。运气好的话，炮台就能收拾Big Daddy。当收割或者拯救了小萝莉后，本章节就不会再出现小萝莉。不过游戏中固定区域内的Big Daddy是会不断出现的，如果想取得足够金钱，玩家可以亡命一搏。游戏金钱最高数量为500，祝大家有命赚钱也有命花钱。



▲等玩家变强大了后，Big Daddy简直就不堪一击。

注意：游戏中按下“Start”键后显示的小萝莉数目并不准确，小萝莉数目只会多而不会少。一般情况下只要频繁的被Big Daddy杀死就容易出现这个问题，这算是游戏的一个良性BUG。





第3章 海王星的施舍 Neptune's Bounty

・小萝莉3人・ 武器升级站1个

本章没开始多久就会遇到一个Big Daddy，先在Big Daddy身上使用一个激怒(Enrage)，让他与敌人混战一阵再上去战斗。在场地中央可获得体力强化道具医疗专家(Medical Expert)。跟箭头指引前往Fontaine Finsheries。到了门口敲门未果，得到新武器榴弹发射器。现在根据箭头指引去拿研究用照相机。如果前往场景下方被水淹没的区域可遇到一个密码门，黑掉它或者输入“5380”都可进入，里面有一些道具。根据指引，找到照相机并不困难。路上出现的Big Daddy，因为有了榴弹发射器，现在对付Big Daddy会比较轻松。留意沿路上的机器人和监控摄像头，要小心对付。路上还有一些洞口可以钻进去获得一些道具。

照相机使用说明

照相机其实是一个辅助升级道具。对着敌人或者特殊物件进行拍摄，可获得相应的研究成果，比如：提高对这种敌人的伤害程；提高自身防御力等。一些新的能力同样是通过拍照研究取得的。进行连续拍摄多次后，会显示无法继续研究，那就再换一个目标。玩家请不要吝啬胶卷，能拍就拍，因为胶卷不但能购买而且路上也可捡到，基本不会出现胶卷不够用的情况。对于Big Daddy这样的角色同样可以拍照进行研究。总之拍照好处大大的，大家疯狂的拍照吧。



▲每当首次拍摄一种敌人时，获得的经验值总是很高，而到回来就会变低。

获得照相机后，现在需要对一种手持双钩，能够在墙壁上进行攀爬的敌人(Spider Splicer)进行3次拍照，刚才被拍照后逃走的那个算第一个。根据提示：剩下两人，一个别在Mcdonagh的酒馆里Room 5房间内；另外一个在Jet Postal Substation。顺着声音，玩家可以在屋檐上获得新的基因质粒能力警报混淆(Security Bullseye)。拍照完毕后，根据箭头指引，回到最初的Fontaine Finsheries，再去敲门，这时就可以通过了。前方贩卖机附近，还能获得新的格斗技扳手潜伏者(Wrench Lurker)。进入Fontaine Finsheries后，发现这里不少地方都可以用火焰融化冰雪来获得物品。如果想进门，就必须上交武器，所以玩家暂时只能留个扳手在身上，前方垃圾桶可重新获得所有武器。在旁边可获得聚焦黑客(Focused Hacker)能力。在此处搜刮一遍之后，来到冰窖楼下，可遇到游戏中第一个武器升级站NO.1。从升级站右侧的门就能离开这里。

第4章 走私犯的隐匿处 Smuggler's Hideout

本章只算是一个引路章节，道路都是线性的，也没有什么隐藏秘密可言。当深海潜水装置爆炸后，现在只能前往Arcadia。

右键的重要性

按下手柄十字键的右可调出游戏的地图与提示。一旦出现迷路的情况玩家就用右键寻找答案吧。游戏中的自动提示也很多，经常会在屏幕下方显示3秒左右，玩家需要留意。

第5章 阿卡狄亚 Arcadia

·小萝莉2人·武器升级站1个

从山洞出来以后，山洞正对面的一扇门左侧火把正在燃烧，用“焚化”点燃右侧的火把可将此门打开。在这里会遇到能使用幻术的新敌人Houdini Splicer，赶紧拍照吧。对付这种敌人要打提前量，当他现身前就可以攻击他们。因为有箭头指引，所以不会迷路，不过玩家还是要搜索每一个角落，因为现在游戏会出现许多物品，在发明机器上用这些物品可以组合创造出许多新道具。遇到通电铁丝，可用意念力抓起一具尸体破坏掉。当发生毁林事件后，就前往箭头所指的Langford's Labs，然后跟着箭头去拿样品。路上干掉一批敌人后在尸体旁边获得逃避监控(Security Evasion)。取得水池中的玫瑰花后返回到实验室。刚进入实验室就能在桌子上得到黑客专家(Hacking Expert)。目睹Langford被害后，在她实验室内捡到新武器喷射器，输入“9457”打开墙上的保险箱，主要是里面有Market Key。为了拯救这里的植物，现在玩家需要逛遍Arcadia，搜集“Distilled Water”和“Enzyme Samples”各7个单位，并在发明机上研制出“Lazarus Vector”。这些材料用发光的锥形瓶表示，而且数量比较多，并不是惟一的，玩家不必担心难找。根据箭头前往“Farmer's Market”，那里有你需要的东西，不要忘记利用路边的机器给武器升级站NO.2。现在暂时可以离开Arcadia了。





▲本章一开始就安排了一个小谜题。

第6章 农贸市场 Farmer's Market

·小萝莉1人·武器升级站1个

搜集样品的工作并不复杂，某些样品可以在场景和尸体上找到。根据箭头指引来到养蜂场，这里有很多Enzyme样品。贩卖机前能获得EVE Link2。进入养蜂场前一定要先启动外面的烟雾驱赶装置，当发出警报后赶紧出来再启动一次，如此反复在这里可以搜集全部的Enzyme样品。地图Market中，被密码门封住的房间并没有非常重要的道具。在场景WINERY(酒窖)的保险柜中有2个单位的Distilled Water，探索完这里可以将Distilled Water搜集完毕，而且绰绰有余。在酒窖最底部有武器升级站NO.3，千万不要错过了。

当搜集完这两样物品后就可以返回Arcadia了。



第7章 重建阿卡狄亚 Restoring Arcadia

现在目标很明确——回到Langford的实验室，利用她那里的发明机器研制出“Lazarus Vector”，从而拯救Arcadia的植被。启用发明机后，第一个选项就是“Lazarus Vector”，发明完毕后在旁边的喷雾机上使用。现在还在进行配料混合工作，出现箭头指引后暂时离开。路上会出现3批敌人的进攻，运用现在所得到的一切自由战斗吧。战斗结束，回到喷雾机前，搬动右侧的杠杆启动机器。拯救完这里的植被后，根据提示前往Metro Station离开这里。

第8章 福乐堡 Fort Frolic

·小萝莉3人·武器升级站2个

Fort Frolic是《生化奇兵》中本人最欣赏的章节，这里的空气中充满了艺术的气息。本章节隐藏了不少秘密，请各位读者留意了。

这里的变态主人科恩(Cohen)派了很多敌人前来试探你，如果你干掉了他们，他将会有兴趣会会你。干掉一批蜘蛛敌人后前往剧院，这里玩家一定会发现有两个被封闭的玻璃罐，现在暂时不用理睬，在一楼搜刮一番后去二楼的“Fleet Hall”。这里的玻璃门暂时无法打开，现在乘坐旁边的电梯去楼上。目睹弹钢琴的Kyle Fitzatrick被炸死后，用相机给他拍照。现在新的任务出来了，就是完成科恩的杰作。在钢琴舞台左侧2楼的嘉宾席上能获得警报专家(Alarm Expert)，可以从旁边一间嘉宾席跳过去取得。

注目1 **从电梯正对面的楼梯上去，会来到一间门口摆放着一把吉他的阁楼。在该房间内现在有一扇铁拉门无法打开。当你完成了科恩交给的全部任务后才会打开。**



根据玩家选择相框的不同，任务顺序也会有所区别。将烧烤Kyle Fitzatrick的照片镶入左下方相框后将获得新武器弩弓，就此本作全部武器搜集完毕。现在去杀第二个人，前往门上标注有“POSEIDON PLAZA”字样冰封通道，这里你的对手是用冰进行攻击的Martin Finnegan。杀了他之后依然是拍照和放入相框。在他身上还能取得能力冰冻地带(Frozen Field)。将其照片放入左二相框后获得子弹和美元奖励。现在去杀Cobb，他就在穿过冰封通道另外一侧的“POSEIDON PLAZA”的二楼。

注目2 **在“POSEIDON PLAZA”一楼的蜡像馆有一扇水帘后的门无法打开，只要来到这里的吧台打开开关即可。里面还有一个武器升级站NO.4。**





注目3 **当从一楼EVE's Garden出来时就会遇到投掷燃烧瓶的Cobb，这时先不忙追赶他，前往刚才被铁拉门封锁的地下室取得Extra Nutrition2。**



Silas Cobb就在二楼楼梯口的名为“Rapture Records”的房间内。进去之后Cobb夺路而逃，干掉敌人后从墙下的洞口钻出去继续追击他。杀死Cobb后依然是拍照放相片。现在去杀最后一个人Rodriguez，跟着箭头就能找到他，干掉他并放上最有一张照片后，这个杰作的创意总监科恩戴着兔面具登场了。

注目4 **变态艺术家科恩登场后，玩家千万不要朝他开枪，他会给你打开大厅内的一个玻璃罩，这里玩家可以取得Medical Expert2。这时科恩要你离开，旁边那个未开封的玻璃罐就不要理，里面都是一些不太值钱的东西。之前摆放着一把吉他的阁楼铁栅栏门已经打开，里面可以得到Electric Flesh，武器升级站NO.5：本关地图左下角的LE MARQUIS D'EPOQUE最里面的房间。**



得到这些东西就可以离开福乐堡了。

赌博成就

在第8章玩赌博机器（10元一次）摇出大奖后可获得一个Lucky Winner的成就，至于你需要花多少钱才能得到这个成就那全凭运气。如果大家钱不够的话去找Big Daddy要吧。

第9章 赫菲斯托斯 Hephaestus

·小萝莉3人·武器升级站2个

跟随箭头指引扳动“Circuit Breaker”开关，旁边房间还能得到Frozen Field2。随后来到核心区域，在Core Room底楼的Gatherer's Garden机器对面的墙上有一台武器升级NO.6站。得到录音后返回Workshops，录音旁边有Security Evasion2。



组装炸弹

从墙下洞口爬进Kyburz's Workshop后获得新能力Damage Research，现在的工作是将旁边的EMP炸弹组装好。组装炸弹需要Big Daddy身上的R-34电线组4个，除了路上捡一个外，玩家需要亲自干掉3个Big Daddy来获得。此外还需要在地图Core地区取得氧气瓶状Quarter-Can of Ioric Gel两瓶。最后一个部件就是炸弹附近一扇旁边有两个机关枪机器人的密码房间，其密码是0126。启动该房间内的桌子旁边开关，可取得墙上的Nitroglycerin(硝化甘油)。就此炸弹全部组件搜集完毕。走前不要忘记，这里还有武器升级站NO.7。

炸弹安装完毕后现在就前往CORE进行安放任务。按住A键旋转Magama Release Valve直到电梯启动为止。接着乘坐身后的电梯去安放炸弹，路上还能获得Shorten Alarms2，最后根据箭头指引启动开关就离开赫菲斯托斯。来到安德鲁·雷恩办公室杀死他后获得钥匙后停止自毁装置。警报响起后跟着小萝莉逃离这里。



第10章 奥林匹斯至高点 Olympus Heights

·小萝莉2人·武器升级站2个

等小萝莉开门后进去，在角落取得巨大阀门后开门出去。这时Frank Fontaine正在使用精神控制，不断剥夺你的能力，玩家需要寻找到“Lot 192”进行自救。来到Mercury Suites广场，中央有一个武器升级站NO.8。进入广场一楼，位于地图下方的Home of Dr.Yi Suchong，在里面可以取得新能力Clever Inventor。

注目1 **中央的有一座电梯，不过需要密码。因为该密码是通过在3楼捡到的Radio才能知晓的，所以这成为了许多玩家的一道坎。这里透露给大家，该密码为：5744。**



注目2 **广场一间传出钢琴声的房间是玩家必须去的，这里就是第8章变态艺术家科恩的家。干掉这一对翩翩起舞的人后，科恩就会出现，请大家不要手下留情，干掉科恩之后在他身上可以取得一把钥匙。为科能的尸体拍照还能获得10点成就。这把钥匙可以开启房间出口大门右侧的门。进入这个房间不但能找到一台武器升级站NO.9，而且还能获得成就。**



去2楼与3楼逛一圈之，其实这里并没有什么太重要的物品，现在就可以输入密码乘坐电梯离开这里。

根据箭头指引来到Fontaine公寓的二楼，这里桌子上可拿到Electric Flesh2和Lot 192。不过Lot 192的副作用就是导致体内超能力发生混乱，所以现在玩家无法选择超能力。根据箭头指引，现在去取得第二份Lot 192。设定这一情节估计是为了让玩家尝遍所有超能力。

第11章 阿波罗广场 Apollo Square

·无小萝莉·武器升级站1个



在箭头指引下，来到名叫HESTIA CHAMBERS的地方的二楼就能找到Lot 192第二份样品。本关的武器升级站NO.10位于该地图的4楼，需要从5楼下去。由于本关并没有什么难点，都有箭头提示，所以这里就不赘述了。最后乘坐球形潜艇离开这里。

第12章 普罗米修斯 Point Prometheus

·小萝莉3人·武器升级站2个

本章一开始，在Big Daddy尸体旁有武器升级站NO.11。为了抓住Fontaine，玩家必须化身成Big Daddy，所以现在就是寻找Big Daddy部件。首先是找到3个Pheromone Samples；先从右侧的双门过去，前往“Little Wonders”，这里相当于小萝莉的幼儿园，砸破玻璃从桌子蹲着走进去。在5号房间、一楼最尽头的房间(能力升级道具Safecracker 2)以及二楼桌子上可找到Pheromone Samples。接下来去地图右下方的Failsafe Armored Escorts





Hard难度挑战 在Hard难度下最明显的区别就是主角变得弱不禁风，在这种情况下逼迫玩家要研发出更严密的打法。建议对本作有爱的玩家都去尝试一下。

区域可取得Big daddy身穿的潜水服，头盔以及升级能力Hacker's Delight3。就此玩家可以穿上Big Daddy的服装，前往地图最右上方的Live Suject Testing就可以得到Voice Box，这样声音听起来也和Big Daddy一样了，在该房间中还能取得Alarm Expert2。离该房间不远有两架机器炮台把守的房间Optimized Eugenics，这里有最后一台武器升级站NO.12。最后名为MENDEL FAMILY LIBRARY的地方找到一双Big Daddy的鞋子和Damage Research2。将自己完全打扮成Big Daddy后跟随箭头回到"ATRIUM"，用扳手敲打小萝莉洞口，并跟随她离开这里。



第13章 人性的证明 Proving Grounds

只有小萝莉能打开路上的大门。现在你就是Big Daddy了，要一路跟随并保护小萝莉。如果小萝莉牺牲了，你就必须去用扳手敲打小萝莉洞口，再召唤出一个新的小萝莉。因为这里的敌人会从四面八方出来，为了进行全方位防范，玩家要将能黑的机器人全部黑掉，这样战斗会简单很多。得到小萝莉手上的亚当搜集工具后，整理所有装备，能卖的都买了，乘坐电梯上去就是决战。



第14章 方谭 Fontaine



来到方谭(Fontaine)面前，按下A键战斗就开始了。对方谭的战斗并不算难，只要保持不停地移动攻击就可以了，把最厉害的武器能用的全用上吧。当打掉他第一形态后，他会回去补充亚当，这时不要给他喘息的机会，继续用搜集工具抽取他的亚当，反复3次就能将方谭彻底击败。如果是FPS苦手的玩家可以使用超能力傀儡标靶(Target Dummy)吸引方谭的攻击，效果不错。使用爆炸霰弹枪(Exploding Buck)对方谭伤害极大。玩家还可以在战斗之前在他落地的位置放置两枚地雷弹，当方谭一落地就会被炸掉一半血。

两个结局

根据玩家对小萝莉之前的表现，游戏将会有两个截然不同的结局。玩家一开始要么选择完全收割小萝莉，要么选择全部拯救小萝莉，这两个条件达成后还分别可以取得一个成就。所以将《生化奇兵》玩上至少两遍是有必要的。

成就列表

序号	成就名称	成就描述	成就点数
01	Completed Welcome	完成关卡"欢迎来到销魂城"	10
02	Maxed One Track	获得某大类技能中的全部子技能	20
03	Maxed All Tracks	获得四大类的全部技能	50
04	Bought One Slot	购买任意一项能力的能力槽	5
05	Upgraded a Weapon	升级任意一件武器	5
06	One Fully Upgraded Weapon	完全升级任意一件武器	5
07	Two Fully Upgraded Weapons	完全升级任意两件武器	5
08	Three Fully Upgraded Weapons	完全升级任意三件武器	10
09	Four Fully Upgraded Weapons	完全升级任意四件武器	10
10	Five Fully Upgraded Weapons	完全升级任意五件武器	10
11	Weapon Specialist	完全改造全部的武器	20
12	Fully Researched Thug Splicer	对"Thuggish Splicer"进行彻底的研究	10
13	Fully Researched Gun Splicer	对"Leadhead Splicer"进行彻底的研究	10
14	Fully Researched Spider Splicer	对"Spider Splicer"进行彻底的研究	10
15	Fully Researched Houdini Splicer	对"Houdini Splicer"进行彻底的研究	10
16	Fully Researched Nitro Splicer	对"Nitro Splicer"进行彻底的研究	10
17	Fully Researched Rosie	对Big Daddy"Rosie"进行彻底的研究	10
18	Fully Researched Bouncer	对Big Daddy"Bouncer"进行彻底的研究	10
19	Fully Researched Little Sister	对"Little Sister"进行彻底的研究	10
20	Prolific Photographer	对所有的研究对象都至少拍摄一张相片	5
21	Research All	对所有研究对象都进行彻底的研究	20
22	Quality Research Photo	拍摄任意一张最高等级的相片	5
23	Researched a Splicer	拍摄Thuggish Splicer、Nitro Splicer Houdini Splicer、Spider Splicer、Leadhead Splicer 任一对象的一张相片	5
24	One Successful Hack	进行一次成功地入侵（hack）	5
25	Hacked a Security Bot	成功地侵入（hack）一部保安机器人（security bot）	10
26	Hacked a Security Camera	成功地侵入（hack）一台监视摄像机（security camera）	10
27	Hacked a Turret	成功地侵入（hack）一台炮塔（turret）	10
28	Hacked a Vending Machine	成功地侵入（hack）一台贩卖机（vending machine）	10
29	Hacked a Safe	成功地侵入（hack）一台保险柜（safe）	10
30	Skilled Hacker	进行50次成功地入侵（hack）	40
31	Basic Inventor	成功制造任意一件物品	5
32	Avid Inventor	成功制造100件物品	10
33	Ammo Inventor	成功制造全部类型的弹药	25
34	Little Sister Savior	拯救游戏中所有的小萝莉	100
35	Tonic Collector	收集或制造53件增强剂（Tonic）	50
36	Historian	收集全部的录音	50
37	Seriously Good At This	以最高难度完成游戏	40
38	Dealt with every Little Sister	杀死或拯救游戏中全部的Little Sister	40
39	Lucky Winner	在老虎机（slot machine）上摇出大奖（jackpot）	10
40	Toaster in the Tub	在水中用电击倒任意一名敌人	10
41	Defeated Dr. Steinman	打败疯狂医生Steinman	15
42	Defeated Peach Wilkins	打败Peach Wilkins	15
43	Restored the Forest	恢复Arcadia森林的生机	15
44	Completed Cohen's Masterpiece	完成Sander Cohen的杰作	30
45	Defeated Andrew Ryan	打败Andrew Ryan	30
46	Broke Fontaine's Mind Control	打破Fontaine的精神控制	30
47	Defeated Atlas	打败Atlas	100
48	Became a Big Daddy	成为Big Daddy	30
49	Secret Achievement1	为科恩的尸体拍照	10
50	Secret Achievement	具体情况未知	10

快乐的赚钱

最快的赚钱方法莫过于去干掉Big Daddy。当取得Hypnotize Big Daddy技能后，让两个Big Daddy自相残杀，必定有一个会挂掉，最后玩家随便给幸存者来上一炮就可以进行愉快的收尸了。

游戏进行时
IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持人：玛娜

从上一期开始，怪物猎人官方更新就已经公开了最后一次任务更新，也就是说，从栏目开设一直连载到现在的怪物猎人揭示板正式宣告完结了，不过各位喜欢这个栏目的玩家不要担心，今后我们还将根据情况陆续推出热门游戏的专题，请大家关注。

至于本期的“游戏进行时”有一个共同的特点，那就是四篇文章均倾向于游戏的深入研究，偏重于实用性，包含了最近大热的《最终幻想XII 国际版》最强武器、《机动战士高达 MS战线0079》的游戏实用心得以及《机战OGs》一些有趣的研究，可谓分量十足，正在进行这些游戏的玩家一定要关注一下，没准就能找到自己很感兴趣的内容呢。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

隐藏的谜题 三神器揭晓
存在于《最终幻想XII 国际版》中的隐形武器



《最终幻想XII》中的最强矛想必让很多人印象深刻，当初探寻入手方法时，所有玩家很是折腾了一阵，但后来知道方法后仍然有不少余波，1/1000的入手几率让不少人直接选择了金手指。开宝箱阵获得的方法则让有些初次玩《最终幻想XII 国际版》的玩家初期根本就不敢随便开宝箱，毅力足够的话，打完大灯台有可能连加速魔法都没有……

游戏原名	FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM
机种	PS2
游戏类型	RPG

当让我们进入实际游戏中，兴高采烈地冲到海岸一看，很多玩家都会发现此时的宝箱阵由原来的方型变成了一字长蛇阵，想必死都的相同房间肯定放不下，当然最强矛更是不要想了。不过大家千万不要认为这样设置毫无意义，只要你打开全部宝箱就会发现里面的东西另有蹊跷：



グラビデの魔片
ラウンドシールド
ン カイの砂
デスペルの魔片
とんがり帽子
ウォーワーカー
ダークの魔片
いかずちの牙
カロ型の帽子
ソレイユの牙
ウォーハンマー
ひょうけつの牙
クロノスの泪
ウール
テレポストーン
イクシロの実



根据上方的表格我们将所有道具的第一个假名连起来会得到“グランデ トウダイカソウ ヒクウテイ”，再将它们变换成汉字则是“グランデ灯台下层飞空艇”。显然这是游戏中的三个地点，从此也不难看出为了安排暗示，国际版才会变更部分道具的名称，但这就说明最强矛会在这三个地点出现吗？后来经过我们不断地探索才发现，这三个地点所暗藏的并不是最强の矛，而是更加变态，甚至装备了还会隐形的三神器！不过它们出现的几率又是对玩家意志力的强大考验，或许我们也可以将它们认为是游戏中的BUG装备，如何取舍前还是先让我们来看看它们的真面目吧：

ジャンダルム：盾。回避+90、魔法回避+90、全部属性吸收、无须执照盘

出现地点：召唤兽アルテマ所在房间（可重复出现）



获得方法：开启时需让自己操作的角色装备ダイヤの腕轮，获得几率为1%（宝箱出现几率）×80%（宝箱中为目标物品的几率）×5%（装备ダイヤの腕轮获得稀有品的几率）=4/10000

トランゴタワー：单手剑。攻击153、无属性、连击率20、无须执照盘

出现地点：大灯台地下层“阴里の层”，从南外郭右下入口进入最深处的大房间，距离房间门不远处左侧柱子旁（可重复出现）

获得方法：开启时需让自己操作的角色装备ダイヤの腕轮，获得几率为2%（宝箱出现几率）×20%（宝箱中为物品的几率）×5%（装备ダイヤの腕轮获得稀有品的几率）=2/10000

P.S.：也可以在召唤兽ゾディアーク处低几率偷到。

ザイテングラート：双手弓。攻击224、无属性、回避+75、CT0、无须执照盘



出现地点：乘坐低速飞空艇时，顺楼梯直走到尽头，在那里存在一个看不见的宝箱（没有“！”提示，具体位置如图，同样可重复出现）

获得方法：开启时需让ヴァン装备ダイヤの腕轮，获得几率为1%（宝箱出现几率）×20%（宝箱中为物品的几率）×5%（装备ダイヤの腕轮获得稀有品的几率）=1/10000



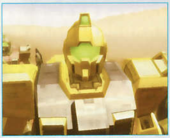
机动战士高达 MS战线0079

还是那句老话：是男人就开扎古！



嗯，我承认，这篇感想是写给FANS的，虽然把它归纳到STG的类型中实在有点牵强，但能够利用双节棍手柄最大程度的模拟MS的驾驶方式，这已经足够了，更何况这款游戏的操作手感相当不错。如果非让我挑它的毛病，除了Wii机能的先天不足导致了画面有点抱歉之外，就只剩下古板的索敌方式了。天啊，NBGI您老就不能给一个随意切换目标的设置吗，非得让我手忙脚乱！

游戏原名	机动战士ガンダム MS战线0079		
机种	Wii	游戏类型	STG



1.记住，在这款游戏中，吉翁的实力强过联邦！

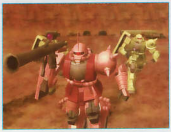
你没有看错，在这款游戏中的确是这种情况。相比吉翁军初期配置的各类ザク系MS，联邦军的实力实在是差得可以，且不说那纯属摆设的ガンタンク，作为联邦制式武装的ジム在面对大批敌人的时候绝对是不堪一击，基本上初期的战斗只能依靠陆战型ジム，而这种装备上的劣势要一直进行到游戏中期陆战型ガンダム的出现。更为要命的是，虽然联邦的MS普遍具有携带光束武器的能力，但在一周目时，低得可怜的COST值令所有人都不要指望能够为全小队换装大威力的光束武器。相比之下，吉翁的早期MS虽然都不具备携带光束武器的能力，但种类丰富的实弹系武器却显得更加实用，特别是游戏中盘时ドム系MS的出现，令吉翁方面的综合实力得到大幅度提升。本作中的ドム在机动性上甚至比堪称联邦军象征的ガンダム系MS还要高，加上厚重的装甲和实用的副武器，就算支撑到最终话也绝对不是问题。至于ゲルググ，嘿嘿，实在不好意思，在本作中，ゲルググ的存在已经让联邦的ガンダム系MS彻底颜面扫地了，至于原因嘛，还是留给各位看官自己验证吧。

2.想快速结束战斗？请练好自己的武术

虽然这款游戏标榜高度写实的战斗风格，但不得不承认，接近敌人用格斗武器猛砍才是完快速过关的王道。别管你驾驶的是ザク还是ガンダム，别管你挥出的是通了电的斧子还是能够砍瓜切菜的光束军刀，尽情地往敌人身上招呼吧，千万别客气，遇到格挡就猛挥手柄，正所谓科学家会武术流氓都挡不住！当然，如果你对讨厌暴力的ガンタンク妹妹(没有格斗武器)有特别的癖好，那在下实在是无话可说了。

3.领悟"斩首行动"的真正含义

尽管格斗是游戏中最简单实用的通关方法，但对于现代军人来说，这显然是没有什么技术含量的匹夫之勇。拜Wii的机能所赐，这款游戏中存在有部位伤害判定，命中MS头部更是有一击必杀的效果。虽然这种设定对于MS来说的确不合理，但我们还是可以凭借这一设定在游戏中专门展开狙击战术。所以，请诸位拿稳手柄，然后瞄准，就像真正的狙击手那样，起初也许不太习惯，但一旦掌握要领，连续成功狙杀所带来的成就感将是以往任何同类题材游戏都无法比拟的。



超级机器人大战 原创世纪合集 乱七八糟的非实用研究

游戏原名	スーパーロボット大战Original Generations		
机种	PS2	游戏类型	S・RPG



《机战OGs》是本人最近玩得最爽的游戏，最新进度是以15段改通了《OG2》。不过15段改的条件也太夸张了，若不是找人要了进度，光靠自己通6遍的话不知何年何月得偿所望。这里给大家分享一下个人的心得。

最"萌"的剧情

答案《OG1》隆圣路线第30话的开始。本话开始有6名美女以泳装登场，分别是艾克塞琳、拉图尼、楠叶、琉妮、慕容琉和彩。看到她们穿着泳装的画面，玩惯美少女游戏的人估计有按L1或R1键的冲动吧！不过《机战》里是没有按键消去对话框设定的……

最"燃"的剧情

毫无疑问是第37话武神装攻ダイゼンガー。云耀の太刀、龙卷斩舰刀真是热血到不行，难怪游戏中本话的标题也是最特别的。不过最搞笑的剧情同样出自本关，当ゼンガー坐上ダイゼンガー后意气风发，对着监察官大喊："口胡！我定然要将你……"这时突然发现原来全部武器都不能用……

B社的秘密

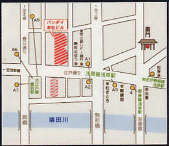
在《OG2.5》第1话的某座大厦顶上待机，即可获得勇者の印。具体地点见图，如果开战后不改变视角，那么沿着河往左走很快就能到，不过要罗亚变身后才能取得。

找张日本地图看看，不难发现原来这栋神秘的大厦就是Bandai本社的大楼，旁边那条河就是隅田川，原来罗亚口中的玩具公司就是Banpresto自己……

声优组合

以不同的机师开不同的机体，会出现不一样的台词。这个设定应该说并不是什么新鲜玩意儿，不过在以往的作品中机师换乘后只会说一些毫无个性的台词，而在本作中则出现了大量针对换乘专用的台词，从这点来看Banpresto这次还是相当厚道的。

所有角色中，台词最多的是艾克塞琳。"优秀"姐换乘不少机体后的台词都十分搞笑，具体这里就不多说了，这里推荐她乘坐ヒュッケバインボクサー・タイプR使用ガイスト・ナックル时的台词"响介是混蛋"。不过印象最深的还是舞坐上ゲシュペンストMk－Ⅱ・タイプS后使用究极！ゲシュペンストキック时的台词，其语气之夸张实在给所有人听过的人都留下了深刻印象。折笠爱小姐GOOD JOB！有必要的话大家不妨自行尝试多种组合，绝不会让你失望。





BGM的小发现

很多BOSS都有自己的专用BGM，与其战斗时BGM会被强制切换成他们的旋律，如此一来就听不到属于各机师或机体的音乐了。不过只需把BGM的模式改为"全体"，这样我们的BGM就会盖过BOSS的音乐。不过美食家的BGM——Tromb！就没这么麻烦了，因为它是可以盖过任何一首BGM的，连全体都不放过。

特殊弹BUG

这大概是目前看到最令人不爽的BUG了，当然也许这并不是BUG，但绝对是设计时考虑不周。

特殊弹组合里，バリア弱体↑气力↓+气力↑+气力↑可以获得敌机师全能力下降30点的特殊效果，可以说极为实用。但玩家只能在《OG1》中取得两个气力↑，在《OG2》中只能取得1个气力↑，导致这一实用组合不能使用。实在是不爽啊！

最补的战法

让SRX和ヒュッケバインガンナー・タイプL组一队，再让有修行的人(如慕容琉、神宫寺佑)去开ヒュッケバインガンナー・タイプL，并让ヒュッケバインガンナー・タイプL的两名机师都修得ラーニング。以这种组合加上修行后，打死敌人后获得的PP值是最多的，因为要乘以5人份和修行的2倍，等于是把PP值变成了10倍。用这个方法可以为下一周目游戏积攒大量PP值。

《机动战士高达 MS战线0079》全机体取得方法

机体	联邦篇入手条件	吉翁篇入手条件
量产型ガンタンク	完成联邦篇任务6B"震える山、死の光"	完成吉翁篇任务3"决断のとき"
ジム	完成联邦篇任务2"沙丘に响く炮声"	完成吉翁篇"ジャブロー、死の降下作战"
ジム・キャノン	完成联邦篇任务3A"阳炎に映る巨影"	完成吉翁篇任务4B"雪原の迷走"
ジム寒冷地仕样	完成联邦篇任务5A"暗に放たれし猎犬"	完成吉翁篇任务4B"雪原の迷走"
ジム・ライトアーマー	以A级以上评价完成6个联邦篇任务	完成吉翁篇任务10A"袭い挂かる猛兽"
陆战型ジム	初期配置	完成吉翁篇任务1"灼发の狮子"
ガンキャノン量产型	完成联邦篇任务10A"铁の兽は槛の中"	完成吉翁篇任务11A"ジオンのものはオレのもの"
ガンタンク	完成联邦篇任务4"升る反击の狼烟"	完成吉翁篇任务2"オデッサ・デイ"
ジム・コマンド	完成联邦篇任务10A"铁の兽は槛の中"及任务10B"白き雪と黑き罠"	完成吉翁篇任务11A"ジオンのものはオレのもの"
ジム改	使用ジム・コマンド出击3次以上	完成吉翁篇任务8"后方に忧いを"及任务11B"さよならは突然に"
ジム・スナイパーカスタム	联邦篇任务3B"硝烟は雨に溶けて"出击前取得	完成吉翁篇任务5A"废墟の亡灵"及任务7"ジャブロー、死の降下作战"
ジム・スナイパーII	完成联邦篇任务10A"铁の兽は槛の中"	完成吉翁篇任务13B"宇宙への归还"
陆战型ガンダム	完成联邦篇任务6B"震える山、死の光"	完成吉翁篇任务5B"破坏の女神"
ガンダムEz-8	将エースパイロットモード中的シロー篇完成，在ストーリーモード中进行到有关《08MS小队》内容的关卡时取得	使用陆战型ガンダム完成"极东の攻防"
ガンキャノン	完成联邦篇任务11B"白银に消えゆく魂"	完成吉翁篇任务9"脱出へのタイムミリット"及任务11B"さよならは突然に"
ジム・ブルーディスティニー	将エースパイロットモード中的ユウ篇完成，在ストーリーモード中进行到有关《蓝色高达》内容的关卡时取得	使用イフリート改出击3次以上
ガンキャノンII	使用ガンキャノン出击3次以上	完成吉翁篇任务10A"袭い挂かる猛兽"
プロトタイプガンダム	使用ガンダム完成联邦篇任务8"绿の地狱と激战の炎"	将エースパイロットモード中的アムロ篇完成，在ストーリーモード中进行到有关《0079》内容的关卡时取得
ガンダム	将エースパイロットモード中的アムロ篇完成，在ストーリーモード中进行到有关《0079》内容的关卡时取得	使用プロトタイプガンダム出击3次以上
G-3ガンダム	使用ガンダム出击5次以上，其中至少有三次是以S级评价通过	使用ガンダム出击3次以上
アレックス	将エースパイロットモード中的クリス篇完成，将ストーリーモード的联邦篇和吉翁篇分别通关后取得	将エースパイロットモード中的バーニィ篇完成，将ストーリーモード的联邦篇和吉翁篇分别通关后取得
フルアーマー・ガンダム	将ストーリーモード的联邦篇和吉翁篇中的全部任务完成后取得	完成吉翁篇任务14"大地のレクイエム"
ザクI	完成联邦篇任务6A"死さえも覆う非情の雪原"	初期配置
ザクII J型	完成联邦篇任务1"月光照らす初阵"	初期配置
ザクキャノン	完成联邦篇任务2"沙丘に响く炮声"	完成吉翁篇任务4"雪原の迷走"
ザクII S型	完成联邦篇任务3A"阳炎に映る巨影"	完成吉翁篇任务2"オデッサ・デイ"
グフ	完成联邦篇任务2"沙丘に响く炮声"	完成吉翁篇任务3"决断のとき"
アッガイ	完成联邦篇任务9"地の底で眠りゆく者达"	吉翁篇任务4"ダークネス・ブルー"出击前取得
ザクII改	完成联邦篇任务10A"铁の兽は槛の中"	在吉翁篇中使用ザクI及ザクII的累计出击次数超过3次后取得
シャア专用ザクII	将エースパイロットモード中的シャア篇完成，ストーリーモード的联邦篇通关后取得	完成エースパイロットモード中シャア篇的任务1"赤い彗星"，且完成ストーリーモード吉翁篇中的任务4后取得
ドム	完成联邦篇任务5A"暗に放たれし猎犬"或任务5B"澄んだ夜空に舞う炎"	吉翁篇任务5"破坏の女神"出击前取得
ゴック	完成联邦篇任务7A"波音は远く闻こえず"	吉翁篇任务4"ダークネス・ブルー"
ハイゴック	完成联邦篇任务11B"白银に消えゆく魂"	在吉翁篇中使用ゴック出击4次后取得
ドム・トローペン	完成联邦篇任务10A"铁の兽は槛の中"	在吉翁篇中使用ドム出击3次后取得
ドワッジ	联邦篇中进入分支任务11A"りの咆哮は沙尘に霞む"，出击前取得	完成吉翁军任务14"大地のレクイエム"
ズゴック	完成联邦篇任务8"绿の地狱と激战の炎"	完成吉翁篇任务6"极东の攻防"
グフ・カスタム	完成联邦篇任务12B"废墟に潜みし恶魔"	在吉翁篇中使用グフ出击一定次数后取得
イフリート改	在联邦篇中使用ジム・ブルーディスティニー出击3次后取得	将エースパイロットモード中的ユウ篇完成，并且将ストーリーモード的吉翁篇通关
ズゴックE	完成联邦篇任务11B"白银に消えゆく魂"	完成吉翁篇任务13"宇宙への归还"
シャア专用ズゴック	将エースパイロットモード中的シャア篇完成，在ストーリーモード中进行到有关《0079》内容的关卡时取得	完成エースパイロットモード中シャア篇的任务3"プレッシャー"，并且将ストーリーモード的吉翁篇通关
ゾック	完成联邦篇任务9"地の底で眠りゆく者达"及任务11B"白银に消えゆく魂"	完成吉翁篇任务8"地下空洞の激斗"
ギャン	完成联邦篇任务13A"死の鹰は舞い降りた"	完成吉翁篇任务10"袭い挂かる猛兽"
ゲルググ	完成联邦篇任务12A"朝露は激震に堕つ"及13B"悠久の斗争、刹那の终焉"	完成吉翁篇任务10"后方に忧いを"
ゲルググキャノン	完成联邦篇任务12B"废墟に潜みし恶魔"及任务13A"死の鹰は舞い降りた"	完成吉翁篇任务13"受け入れし者たち"
先行量产型ゲルググ	完成联邦篇任务13B"悠久の斗争、刹那の终焉"	在吉翁篇中使用ゲルググ系机体累计出击一定次数后取得
ケンプファー	完成联邦篇任务13B"悠久の斗争、刹那の终焉"	在吉翁篇任务12B"最后の脱出路"中确保ケンプファー不被击破，过关后取得

注：以上部分机体入手的条件前提是已经将ストーリーモード的两个篇章分别通关的基础上才成立的。

铁拳通信

第十回

《铁拳5 DR》小技巧集VOL.2



经过了三次关于网络对战方面的介绍，从本期开始，铁拳通信又将回归原点。在前不久斗剧《铁拳5 DR》项目的比赛中，角色使用率方面，恶魔仁具有相当高的人气，几乎每支队伍（《铁拳5 DR》比赛为3对3）都会出现恶魔仁的身影，甚至有人将其归入"超S级角色"的行列。就恶魔仁的综合性能来说，称其为"最强角色"亦不为过，但他在比赛中的稳定性并不如冈威、严龙等一线角色。相信国内的恶魔仁使用者也不少，因此本次小技巧集的主角就是恶魔仁了，希望对稳定或提高他的胜率有所帮助。

墙壁连技后的受身确定

恶魔仁的墙壁连技一般是在对手中撞墙时使用LP RP>紫云二段蹴（⇩ LK+RK）；重撞墙时用鬼八门（⇘LP RP）>紫云二段蹴。此后如果对手横转受身，是可以再次给予强力打击的。具体方法如下：

对手顺时针方向受身时，可选择左横移后的鬼首落（⇨ LK），对手的站立防御无效；如果对手选择下蹲，可使用罗刹门・壹（⇦⇨ RP LP RP），当对手右侧为墙壁时，不必担心罗刹门・壹的第三发会被对手的右横移回避掉。在墙壁连技成立后，如对手采用逆时针方向的横转受身，那么只要向右侧横移动后使用骸打（⇩LP）可确定命中。骸打在侧面命中对手时，还可以用唤闪空（⇨☆⇩⇘LK）或奈落拂（⇨☆⇩⬊RK）进行确定命中的追打，威力也有保证。当然，准确判断对手的受身方向，并在第一时间做出反应需要一定的练习才能达成。



▶顺时针横转受身后站立防御的情况，鬼首落确定命中，并能造成重撞墙。



◀逆时针横转受身用骸打可击中对手侧面，对手弹开的距离变短了，追打更加容易。

飞魂蹴后的起身压制

飞魂蹴（⇙RK）命中后，前冲一步使用奈落拂是基本的追打方式，攻击力不算高。但如果能够猜中对手的起身方式，便可以重创对手。

当对手原地起身时，奈落拂可以从背后命中令对手倒地，此时，马头螺旋2发止（⇨➡LK LP）>鬼八门>前冲>奈落拂的连续技可以成立，一次便可削减对手六成以上的体力。当对手后转起身时，前冲奈落拂可以两发全中，威力只比单发奈落拂相同。如果想追求高伤害，可在前冲后使用罗刹门・贰（⇦⇨RP LP ⇘ RP），可以命中对手背面，之后依然使用上面说到的那串连技，对手的八成体力瞬间就没了。



▶被飞魂蹴命中，原地起身和后转起身都十分危险，老老实实被奈落拂打一下就算了。

墙壁附近的奈落拂

在对手靠墙，奈落拂1发正面命中的情况下，可以使用鬼八门>前冲>紫云二段蹴的墙壁连续技，之后还能按照刚才说到的墙壁连技后的受身确定方式狙击对手的起身。如果遇到这种情况，千万不要错失良机。当自己的右侧为墙壁时，可以算准距离使用非CLEAN状态的奈落拂，也就是第一段命中后对手不会倒地，而第二段连续命中会让对手出现重撞墙状态，同样可以使用墙壁连技和受身狙击。



◀在距离较远时，奈落拂的第一段不会造成对手倒地，这一特性可以好好利用。



文 玛娜 美编 NINA

WILD ARMS XF

ワイルドアームズ クロスファイア

Make bonds spin the threads of fate

Princesses will meet together at the promised land

荒野兵器 交叉火力	SCE		S・RPG
PSP	WILD ARMS XF		日版
	2007年8月9日	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

本次《荒野兵器 XF》可谓十分厚道，除了耗时60～70小时才能通关的主线流程，主线流程之外的地图探索、职业特技、技能组合等各要素也丰富多彩，足可以在主线流程之外再谋杀玩家大把时间。而这次的研究中，就让我们一起来看看本作最有特点的一个职业，以及被很多人忽视的探索环节，这些都是绝对的时间杀手。

模仿师的修行之道

本作中有一个特别的职业就是模仿师，模仿师的各项数值都很一般，在平常的战斗中通常都是板凳队员，但是该职业有一项技能“ダウンロード”，可以一定几率学会魔兽的技能，技能包括了各种状态魔法和攻击系魔法，攻守兼备。更有用的是，从魔兽处学来的技能全部都可以在移动之后使用，这样一来，该职业主动技能的实用性便大幅提升，大家可以想一想，只占用2个技能槽就能使用14种从魔兽处学来的技能，而且全部可以移动后使用，这在后期是多么痛快的一件事。当然，想要学齐一共14种技能也不容易，“ダウンロード”的成功率只有50%，升到模仿师职业最高级学会SP技能才能提高成功率到75%，不过配合上幻想家提高所有技能和攻击命中率到100%的技能后，学习魔兽技能就容易得多了，下面就列出所有技能及可学到该技能的魔兽列表以供大家参考。



EXP与PSP的奖励准则

在战斗结束后，玩家将得到一定量的EXP和PSP，并乘以奖励倍数，这就是我们最后得到的实际数值，要想让得到的PSP和EXP增加，当然首先就要知道得到额外奖励的要求了。

EXP奖励增加条件	
使出反击、强力一击或回避	+0.1
给予敌人最后一击	+0.2
给予最后的敌人最后一击	+0.5
破坏木箱	+0.5
装备获得EXP增加的技能	+0.5
破坏木桶	+0.7
使用ラッキーカード	+1.0

PSP奖励增加条件	
发动特定技能(*)	+0.1
战斗结束时剩余VP不足50%	+0.1
战斗结束时剩余VP在50%～75%之间	+0.2
战斗结束时剩余VP在75%以上	+0.3
装备获得PSP增加的技能	+0.4
使用ポシビリティエッグ	+1.0

*可得到PSP奖励的特定技能一览		
アクションリフレイ	アタックアシスト	移动后アイテムゲット
イリュージョン	ウェポンブロック	重ねクリティカル
ディフェンサー	投射武器ブロック	リタリエイション
リフレクト	レジストブロック	

技能	效果	可学会该技能的敌人	出现地图
キルリアンバスター	HP最大值下降	グレマルキン	いざないの交易路、行く风を闭ざす关门、追い剥ぎたちの深森
		マルコキアスバンプ	白魔の地平、心寂しき水濑
スティンククラウド	病气状态	ダムドネイション	サンドドーム修道院址(4)
ペトリフィケイト	石像状态	ライノセラス	犀の河原、坏死の台地、欲望果て无き采石场、白魔の地平
		ゴルゴン	犀の河原
スランバーフォッグ	睡眠状态	オーク	西风が示す道标、モラサール寨、畏ろしヶ渊、ラサロム寨、サークルバレー
		プリンストン	西风が示す道标、ラサロム寨
トキシックブレス	中毒状态	タラスク	坏死の台地、欲望果て无き采石场、白魔の地平、咎人が队伍を组んだ街道
ルミナスモス	混乱状态	アスコモイド	行く风を闭ざす关门、远き誓约の丘、クリードモア收容所(2)、祠宇へと续く参道、モラサール寨
		モスファンガス	行く风を闭ざす关门、远き誓约の丘、クリードモア收容所(2)、祠宇へと续く参道、モラサール寨
ダウンハーティッド	技封状态	ムウ	潮风にさびた船着场
アスフィクシエイト	一定几率使对手战斗不能	ハルピュア	追い剥ぎたちの深森、クリードモア收容所(2)、鸟落としの沼、祠宇へと续く参道、そぼ降る冰雨峠
エレクトリッガー	雷属性攻击	イグニスファタス	系ぎ纺がれし路(5)、往きて行き交いし路、黄昏迫る溪谷(1)
デンジャラスマター	HP半减	这い寄る混沌	フラットウッズ
バリイドアライブ	地属性攻击	パイゴエル	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
		クリュメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
ハイドロプレッシャー	水属性攻击	パイゴエル	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
		クリュメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
クリムゾンクリメイト	火属性攻击	パイゴエル	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
		クリュメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
ストームブレード	风属性攻击	パイゴエル	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ
		クリュメヌス	はぐれ者の吹きだまり、フラットウッズ



©Sony Computer Entertainmnet Inc.

探索与合成能力的提升

在游戏中，每次探索所能得到的道具和派遣人物数量并不是固定的，而可以随着“アイテムチェッカー”的增加的提升，同时，アイテムチェッカー的数量越多，能够合成的道具也越多，在游戏后期需要锻造出强力武器的时候非常有用。

アイテムチェッカー在游戏中一共有12个，获得它的主要途径有剧情入手、使用探险家的“ディテクター”技能搜索、打开战场中的宝箱，下面就将这12个アイテムチェッカー的入手方式列出供大家参考。



序号	可能入手章节	出现地图	说明
1	Act.1-4B	グリードモア收容所(2)	战利品
2	Act.1-5~	远き誓约の丘	在12h的高台上使用探险家的技能ディテクター探索
3	Act.1-16	砂尘のリチャードローズ(2)	战利品
4	Act.2-7	王都エレンシア(4)	战利品
5	Act.2-15	サンドーム修道院址(3)	战利品
6	Act.3-4	守护兽神殿(1)	在神殿前的雪地上使用ディテクター探索
7	Act.3-7	咎人が队伍を组んだ街道	战利品
8	Act.3-13B	ブレイバルズ岛 秘处点(9)	战利品
9	Act.4-5	玄关港アトレイジ	战利品
10	Act.4-7	死者の都シュネルギア	宝箱
11	Act.4-11B	死者の都シュネルギア地下	战利品
12	Epilogue1	归らずの岳麓	在地图中央附近19h高地使用ディテクター探索

探索入手道具一览

拿到了アイテムチェッカー后，我们就可以开始将重点放在道具的探索上了，此时，探索得到贵重物品的几率将大幅上涨，相反，如果没有得到アイテムチェッカー，得到贵重物品的几率相当之低。那些之前几乎不可能得到的道具，现在就让我们铆足劲去搜刮吧。

场所	必要经期	必要经费	可能得到的道具
潮风にさびた船着场	2	50G	エレシウスリウム、铁矿石、冻结の晶石、集热の晶石
追い剥ぎたちの深森	2	50G	マントラップヴァイン、タバンガの枝、ヒールベリー、ポーションベリー
远い誓约の丘	2	50G	铁矿石、エレシウスリウム、旋风の晶石、石破の晶石
クリードモア收容所	2	50G	タッツエルブルムの角、ガイヴォスクロー、ラッキーカード、ギヤラコロガシ
いざないの交易路	2	50G	タバンガの枝、マントラップヴァイン、アンチドーテ、アンチドーテ+1
行く风を闭ざす关门	2	50G	カリヴォスクロー、タッツエルブルムの角、ポシビリティエッグ、ラッキーカード
鸟落としの沼	2	50G	アルラウネの花粉、タバンガの枝、マントラップヴァイン、トリフィドフルーツ、リヴァイブフルーツ
祠宇へと続く参道	2	50G	灵脉血晶、エレシウスリウム、陨铁Lb9992、チャクラム、铁矿石、爆裂の晶石
西风が示す道标	2	50G	タッツエルブルムの角、クラブバブラーの爪、カリヴォスクロー、ユルングの牙、ポシビリティエッグ、ギヤラコロガシ
モラサール寨	2	50G	カリヴォスクロー、タッツエルブルムの角、ユルングの牙、クラブバブラーの爪、アバオアクゥのトゲ、ラッキーカード、ギヤラコロガシ
そぼ降る冰雨峠	2	50G	エレシウスリウム、铁矿石、焦热の晶石、ミディアンメタル、陨铁Lb9992、灵脉血晶、ガルクライト钢、冻结の晶石
系ぎ纺がれし路	2	50G	カリヴォスクロー、タッツエルブルムの角、クラブバブラーの爪、アバオアクゥのトゲ、ベルクレイルホーン、ユルングの牙、ポシビリティエッグ、ラッキーカード
犀の河原	2	50G	カリヴォスクロー、タッツエルブルムの角、クラブバブラーの爪、ベルクレイルホーン、アバオアクゥのトゲ、タラスクタスク、ギヤラコロガシ、ポシビリティエッグ、ユルングの牙
はぐれ者の吹きだまり	2	50G	タバンガの枝、ネクタール、マントラップヴァイン、アルラウネの花粉、トリフィドフルーツ、レギュレウスの树液
坏死の台地	2	50G	エレシウスリウム、チャクラム、铁矿石、陨铁Lb9992、灵脉结晶、ガルクライト钢、魔银ミスリル、ミディアンメタル、爆裂の晶石
欲望み果て无き采石场	4	60G	エレシウスリウム、チャクラム、铁矿石、爆裂の晶石、陨铁Lb9992、灵脉结晶、ミディアンメタル、魔银ミスリル、ドラゴンフォシル、ガルクライト钢
畏ろしヶ渊	4	60G	タバンガの枝、マントラップヴァイン、アルラウネの花粉、デンドロビウムの花、レギュレウスの树液、トリフィドフルーツ、ウィッチメディシン
往きて行き交いし路	4	60G	エレシウスリウム、铁矿石、陨铁Lb9992、灵脉结晶、ドラゴンフォシル、魔银ミスリル、石破の晶石+1
フラットウッズ	4	60G	カリヴォスクロー、ギヤラコロガシ、タッツエルブルムの角、クラブバブラーの爪、ユルングの牙、アバオアクゥのトゲ、タラスクタスク、ベルクレイルホーン、ソルニゲルの突起物、ラッキーカード
ラサロム寨	4	60G	カリヴォスクロー、タッツエルブルムの角、ユルングの牙、クラブバブラーの爪、アバオアクゥのトゲ、ベルクレイルホーン、ソルニゲルの突起物、タラスクタスク、ポシビリティエッグ、ラッキーカード
黄昏迫る溪谷	4	60G	铁矿石、灵脉血晶、陨铁Lb9992、エレシウスリウム、ミディアンメタル、旋风の晶石+1
サークルバレー	4	60G	タッツエルブルムの角、クラブバブラーの爪、アバオアクゥのトゲ、カリヴォスクロー、ユルングの牙、ギヤラコロガシ
白魔の地平	4	60G	アルラウネの花粉、タバンガの枝、トリフィドフルーツ、ブリーズミント、ブリーズミント+1、デンドロビウムの花、レギュレウスの树液
サンドーム修道院址	4	60G	カリヴォスクロー、ユルングの牙、クラブバブラーの爪、アバオアクゥのトゲ、ベルクレイルホーン、ラッキーカード
冰刃の舞う冻原乡	4	60G	アルラウネの花粉、トリフィドフルーツ、ピュグマリオン、ピュグマリオン+1、レギュレウスの树液、デンドロビウムの花、ブラックファーンの种、レックレスエントの叶
守护兽の圣域	2	50G	石破の晶石、陨铁Lb9992、灵脉结晶、ミディアンメタル、旋风の晶石
咎人が队伍を组んだ街道	12	70G	タバンガの枝、マジックベリー、トリフィドフルーツ、デンドロビウムの花、アルラウネの花粉、レギュレウスの树液
心寂しき水濑	6	70G	アルラウネの花粉、トリフィドフルーツ、レックレスエントの叶、ブラックファーンの种、デンドロビウムの花、やすらぎの风车、やすらぎの风车+1
守护兽神殿	6	70G	マントラップヴァイン、トリフィドフルーツ、レギュレウスの树液、タバンガの枝、アルラウネの花粉
ブレイバルズ岛 秘匿处点	6	70G	灵脉血晶、陨铁Lb9992、ミディアンメタル、ガルクライト钢、魔银ミスリル
寄せては返す砂食みの际	8	80G	ユルングの牙、アバオアクゥのトゲ、クラブバブラーの爪、ベルクレイルホーン、タラスクタスク、ギヤラコロガシ
凪の沙漠	8	80G	レックレスエントの叶、トリフィドフルーツ、レギュレウスの树液、アルラウネの花粉、デンドロビウムの花
ブーツヒル	8	80G	ブラックファーンの种、トリフィドフルーツ、レギュレウスの树液、アルラウネの花粉、デンドロビウムの花
归らずの岳麓	8	80G	ドラゴンフォシル、陨铁Lb9992、ミディアンメタル、ガルクライト钢、魔银ミスリル
顶に通ず兽道	8	80G	ベルクレイルホーン、ユルングの牙、アバオアクゥのトゲ、ソルニゲルの突起物、タラスクタスク、ポシビリティエッグ
死者の都シュネルギア	14	80G	灵脉血晶、陨铁Lb9992、ミディアンメタル、ガルクライト钢、エレシウスリウム

最终幻想XII 国际版	Square Enix	RPG
PS2 FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM		日版
2007年8月9日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

研究中心 RESEARCH CENTER

文 曹纲 编 晴天 美编 anubis

FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM

本期的研究主要是针对上期的内容进行补充，对于特殊装备以及交易品提供了更详细的信息，另外我们也针对"Trial模式"的难点进行了必要的解说，如果在本篇中已经找不到对手的玩家不妨一试，至于装备后看不到的"三神器"，想了解详细情况的读者可以参看本期《游戏进行时》的相关内容。最后还要为参考上期职业执照盘的玩家说声抱歉，由于印刷的问题，魔蝎座和处女座在图片上的区别很小，分辨上有困难的玩家可以参看旁边的表格就能轻松找到对应的内容。

非卖品补完

血涂られた盾

除了ハントループ之外，在"死都ナブディス/气高き者たちの间"的宝箱里面还是可以拿到一个的，具体位置在隐藏商店右下附近的房间中，不过这个宝箱的出现几率不高，要多跑几次。

最强の盾

除了可以通过ハントループ奖励外，在"ソーヘン地下宫殿/怒れる神と対する广间"的宝箱中也可获得一个，不过这里也是魔神龙出没的地点，如果没有具备一定的实力千万不要贸然交战，宝箱同样是低几率出现，具体位置在房间最上方的中部。

最强の矛

除了可以通过ハントループ奖励外，在"ヘネ魔石矿/特殊采掘抗"的宝箱中也可获得，具体位置如下图所示。虽然这个宝箱可以重复拿取，但是出现几率却只有1/100。



シカリのナガサF

除了名称改变了之外，这把小刀和日版的入手方法是一样的，同样是水晶都市(クリスタル・グランデレア)的稀有怪ラルヴァイーター低几率掉落。虽然之前有传言说该稀有怪的出现方法和掉落几率有变更，不过按照我数小时的测试结果来看，和日版相比仍然没有变化。让它出现的具体条件是在水晶都市里面打倒256个敌人后，在转移点Ⅲ～Ⅸ、Ⅹ、ⅩⅢ～ⅩⅦ、ⅩⅩ出现，并且转移到这些转移点后，需要切换一下场景才会看到。

打倒ラルヴァイーター后，仍然可以通过打倒一定数量的敌人后让它再次出现，不过这次的具体数值为30～255间的随机数字。另外，离开水晶都市、读档都会使得计数复位为0，但存档不会有影响。艰难入手的シカリのナガサF威力提升了一些，附加的战斗不能效果发动几率也不错，实用性比日版有明显提升。

リボン

除了蛇矿的宝箱、稀有怪ヴィシュヌ掉落以及ハントループ的奖励之外，作为游戏中的最强饰品，我们其实还有另一种方法来获得它，而这一方法和日版是一致的，那就是打倒赤チョコボLv99！

作为日版中最难出现的敌人之一，首先需要将剧情进行到契约の剑入手后，再去"オズモーネ平原/ハウロ绿地"打倒至少6只陆行鸟，接着进入旁边的大地のらせん切换一下场景再回来，在ガリフの地ジャハラ的入口不远处，原来有3只陆行鸟的地方，就有一定的几率出现我们的目标赤チョコボLv99。赤チョコボLv99身上有不少好东西，比如低几率偷到的灵帝の魂和必定掉下的リボン，要ナイトの心得才会掉落的玉钢(90%)以及要壶才会掉落的大アルカナ(90%)，虽然出现几率是低了点，不过还是值得一刷的。

セロビ台地收集指南

和日版类似，虽然这里隐藏着大量的强力装备，但入手几率都很小，再加上宝箱也是有一定几率的出现，所以打开宝箱时一定要让队长装备ダイヤの腕轮来确保获得稀有装备的可能性。至于本地区的魔法"リブート"以及技"远隔攻击"倒无须装备ダイヤの腕轮，有兴趣的玩家不妨根据下面的图片来对照收集自己中意的装备。

南リーヴィル丘陵



编号	物品
1	ペルセウスの弓
2	擢棒
3	阿修罗
4	忍びの衣
5	バルガースケール
6	クロススケール
7	マルチスケール
8	大地の衣
9	ブリニートロイデ
10	金の发饰り
11	ベジオニーテ
12	樱啭り
13	ダークショット
14	アガザイ

交差ヶ原



编号	物品
1	シャプロンの帽子
2	蝎のしっぽ
3	ミスリルソード
4	柳生の漆黑
5	アルテマブレイド
6	サークレット
7	リジェネモリオン
8	ユークリッド定规
9	宿命のサジタリア
10	デュエルマスク
11	デモンズシールド
12	イージスの盾
13	ダークエナジー
14	グランドボルト

北リーヴィル丘陵



编号	物品
1	ウォーターボム
2	ゾーリンシェイプ
3	マーリコニーデ
4	ラバーコンシャス
5	ドラゴンヘルム
6	白の假面
7	ダークエナジー
8	云の杖
9	ミネルバビスチェ
10	千分のノギス
11	アルクトゥルス
12	八角棒
13	影缝い

河岸段丘



编号	物品
1	ムラマサ
2	ゴールドアックス
3	黑の假面
4	ダークマター
5	マイスオブゼウス
6	フェイスロッド
7	デュランダル
8	黑のローブ
9	ラストエリクサー
10	ブレイクブレイド
11	伊贺忍刀
12	石化弹

©2006,2007 SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved.CHARACTER DESIGN:Akihiko Yoshida ILLUSTRATION;©2007 Yoshitaka Amano



エルアニス旧街道



编号	物品
1	远隔攻击
2	ホーリーロッド
3	アスピーテ
4	计算尺
5	ガストラフェテス
6	悪臭ボム
7	ディフェンダー
8	ドラゴンメイル
9	白のローブ
10	贤者の杖
11	アルテミスの弓
12	冻て云の矢
13	アンタレス
14	シーフの帽子
15	ブラッドソード

フェディク川



编号	物品
1	甲贺忍刀
2	鲸の髭
3	グランドヘルム
4	ラストエリクサー
5	メテオライト
6	ミラージュベスト
7	ブレイブスーツ
8	ウォーマルハウト
9	ダークエナジー
10	龙の髭
11	ミスリルブレイド
12	グランドメイス
13	ぐりぐりぱんぱん
14	クレイモア
15	マクシミリアン

北部段丘



编号	物品
1	アルテミスの矢
2	ブルカノ式
3	ラストエリクサー
4	シカリのナガサ
5	ローブオブロード
6	グランドアーマー
7	バルトロの种
8	ベネチアプレート
9	ビブロスの骨
10	光のスティフォス
11	おろち
12	黄金のスカラー
13	魔力のシシャーク
14	シェルシールド

交易品详情

本作的交易品出现条件基本和日版一样，おろちN、宿命のサジタリA、マサムネI、蝎のしっぽF等几个加了字母的武器，其交易条件也等同于日版原名的武器。下面我们为大家列出一些获得条件出现变化的交易品，想收集的玩家千万要看仔细了：

条件变更类

物品	所需素材
ブラッドソードA	石材×2+吸血の牙×3+暗の魔晶石×15
デュランダルA	轮龙のウロコ×4+生命のロウソク×3+レーシー×1
アルデバランY	皇帝のウロコ×2+银色の液体×3+土の魔晶石×8
スピカ	怪鱼のウロコ×4+银色の液体×5+风の魔晶石×7
アルテミスの矢	ジェミニ×3+フカヒレ×2+大蛇の牙×2
フェザーブーツ	北极の风×1
ダークエナジー	沈默のトガル×3+静寂のアデド×3+コウモリの翼×1

武器类

物品	所需素材
おろちN	クァールのヒゲ×2+セーブルサイズ×2+キャンサー×3
蝎のしっぽF	死龙の骨×3+落雷冲×3+スコーピオ×4
宿命のサジタリアA	兽王の角×3+圆月轮×3+サジタリウス×4
鲸の髭L	ミスリル×3+死虫×3+アクエリアス×4
マサムネI	とんかち×2+玉钢×2+オリハルク×3
トウルヌソル	玉钢×3+灵帝の魂×3+サーペンタリウス×3
トロの剑	オメガの纹章×1+神杀しの纹章×1+タイコウの纹章×1
キャステラノース	カエルの油×4+ボムの欠片×3+アリエス×3
石化弹	镜のウロコ×2+地龙の骨×2+リーブラ×3
グランドボルト	轮龙のキモ×2+神々の怒り×2+カプリコーン×3

特殊类

物品	所需素材
金のアミュレット	裂かれた衣×1
バブルチェーン	攻龙の壳×2+アダマンタイト×1
ラストエリクサー	オニオン×3+ねずみのしっぽ×3+大アルカナ×2
大アルカナ	アルカナ×10+ソウルオブサマサ×1+精灵石×1
サーペンタリウス	蛇眼×2+ヘビの皮×4+大アルカナ×1
灵帝の魂	战神のアシュリング×2+ソウルパウダー×1+大アルカナ×1
玉钢	ダマスカス钢×2+狱门の炎×2+ヒヒイロカネ×1

心得类

物品	获得方法
魔剑士の心得	最初的任务はぐれトマト讨伐完成后，调查酒馆的揭示板20回
龙骑士の心得	最初的任务はぐれトマト讨伐完成后，调查酒馆的揭示板40回
狩人の心得	任务テクスタ讨伐完成后，前往バザー和ガスリ对话后在交易品中出现
ナイトの心得	和武器店的店员对话30回
魔道士の心得	和魔法屋的店员对话25回
学者の心得	和防具屋的店员对话15回
贤者の心得	和商店的店员对话100回（包含以上的对话次数）

Trial模式百战要点

初期的战斗都比较简单，开启战场上的宝箱以及偷盗敌方头目是早就应该养成的好习惯，例如在49关的召唤兽ハシュマリム身上甚至可以偷到リボン。此外，战斗开始时解除敌方的各种有利状态也是常识，以可以打倒ヤズマット的实力来说，前80战都基本没有什么难度，这里也就不多说了，以下主要来分析一下81～90和90～100这两个阶段的战斗，希望能对各位喜欢挑战的玩家起到抛砖引玉的作用。

81～90层

最初的ゼロムス就要注意不能使用"まほう"指令，要事先准备好用道具来回复HP。类似的，84层打カオス是不能使用"たたかう"指令的，主要靠魔法和技来战斗。接下来就都是硬仗了，85层的三条地龙要尽快消灭一个，否则很容易造成同伴死亡。86层开始后敌方会使用反射魔法，用惯黑魔法コラプス来范围攻击的玩家，要装备饰品オパールの指轮来贯穿反射。解决掉6个海贼之后，千万不要忘记在リッキー和エルザ身上都能偷到顶级武器，战斗时他们还会使用逆转魔法，要看清楚及时予以调整。

91～99层

91层出现的是我们熟知的マジックポット，自然先扔エリクサー再打，没有也没关系，从场地的宝箱里面就能找到。93层的3只赤チョコボLV99是偷リボン的好机会，一个都不要放过。95层的アルテマ仍然要针对不断变换的地形效果及时调整，而96关层的アビス×16出现时，初期就用范围魔法尽快解决掉部分是战斗的关键。

97～99层分别是ゾディアーク、ヤズマット、オメガmk.XII连战，困难程度不言而喻。当然，ヤズマット的HP只剩下了一条。战斗方法仍然和之前的类似，不过最好在前一战快结束的时候就准备调整装备和GAMBIT设置，特别是遇到オメガmk.XII时，节奏没调过来的话，很容易就会全灭。另外这些BOSS身上都有很多好东西，比如ヤズマット能偷到柳生和最强的小刀おろちN，オメガmk.XII甚至能偷到リボン和ぐりぐりぱんぱん，本篇没拿到的话，这就是最后的机会，而打倒オメガ后就是最终战，对手则是我们期盼已久的5裁判！

100层

此战的对手是ガブラス、ギース、ベルガ、ザルガバース、ドレイス5人，他们都有各种有利状态，而最变态的是在HP减少到一定的程度时，每个人都会使用エリクサー来回复……硬拼是相当困难的，我们在这战要多加利用各种异常状态，此外他们身上能偷到トウルヌソル、源氏の小手等最强装备，仍然是先偷再打。

首先，ギース、ベルガ、ドレイス三人都会中ウイルス状态，装备上ぐりぐりぱんぱん挨个敲吧，之后这三个人就无法回复了，可优先击破。剩下的两人中，ザルガバース会中睡眠魔法，因此我们让一人对他不停使用スリプル，然后重点围攻剩下的ガブラス，缺少ザルガバース的圣灵药回复后，用不了多久我们就能干掉ガブラス，只剩下ザルガバース一个人后，在不停睡眠中迈向破灭是他惟一的结果。



零成长双S要点分析



2005年8月，我开始着手研究《鬼泣3》的大课题："零成长双S"，即以但丁的初始能力和招式达成DMD难度全部关卡的最高评价。这个条件听起来有点不可思议，的确，在开始的日子里，连我自己都在怀疑这个挑战条件的可行性。随着时间的推移和研究的深入，我发现，"零成长双S"不但能够实现，而且部分关卡能打出与全满能力不相伯仲的成绩，整个研究过程断断续续，直到2006年年底才正式结束。这段经历，使得我对这款游戏有了更深层次的了解，同时也发现了一些鲜为人知的东西，这里愿与大家一同分享。（编注：相关的影像演示，请参看本期的迷你DVD。）

文 炽天堂攻略组 ARC 编 胜负师 美编 NINA

鬼泣 3	Capcom	ACT
PS2	DEVIL MAY CRY 3	日版
	2005 年 2 月 17 日　1 人	6800 日元
	只对应 DS2 手柄	推荐玩家年龄：17 岁以上

10倍弹速及其衍生技



10倍弹速原理

枪神职业在装备双枪"黑檀木和白象牙"的时候，按风格键（默认为○键）使出的技能为"交叉射击"，这招的特点在于连按○键的同时配合摇杆，可以同时向两个方向射击。交叉射击共有8种不同的开枪姿势，在摇杆不动的情况下但丁是双手一上一下进行交叉射击，左手在右手上方时，左手只能向前方射击，而右手的射击方向有前后左右四种变化。右手在左手上方时则是右手只能向前方射击。

先按风格键，当右手上左手下时再按射击键进行反复取消，这样有一定的几率进入最速射击模式"10倍弹速"。根据射击时弹壳掉落的速度就能判断是否已经进入10倍弹速状态。在装备双枪的情况下在地面按风格键使出的是范围攻击，所以10倍弹速除了射速超快外，攻击范围大也是其特征之一。枪神在装备手枪时的被动技能Rapid Shoot能增加20%的攻击力，因此10倍弹速的攻击力还是相当可观的。当左手上右手下时，只能使出10倍弹速的衍生技，性能要比10倍弹速差一些。另外，10倍弹速及其衍生技在射击的同时还能缓慢移动。

使用10倍弹速时，最好使用连发手柄，毕竟人类手动按键的速度再怎么快，也比不过连发手柄，呵呵。



10倍弹速基础运用

在第9关取得狙击枪"螺旋"之后，10倍弹速也就完成了它的光荣使命。但在此之前，10倍弹速及其衍生技在零成长高评价挑战中依然可以说是攻关的利器。由于这两个技能是两个招式反复取消组合而成的技能，在提升和保持华丽度方面的作用十分突出，在两批杂兵战的衔接过程中，能很好地完成高华丽度过渡的重要使命，用来对付血鸟也非常合适，能够迅速将它们打成石化状态。

对地狱三头犬的BOSS战中，10倍弹速作用明显，但注意要尽量进入10倍弹速状态，其衍生技与之相比在性能上还有一定差距。10倍弹速的破冰速度非常快，超高速射击能充分利用攻击伤害的加成时间，给BOSS造成的伤害要比普通射击高很多。让但丁站在场地左下角使用10倍弹速可以活活屈死BOSS，一般2分40秒左右就能结束战斗。除了要回避从天而降的冰块，其他的攻击方式完全可以无视，比近身肉搏要安全很多，而且7000点以上的华丽度不再是梦想！

配合阿武弥斯运用

弓弩"阿武弥斯"和10倍弹速配合使用效果不俗。按键设置方面建议把L1设成风格键，射击键仍旧是□键，两个键的连发方式设成按后自动连发。第7关在有杂兵"贪婪"（抱个棺材，会召唤其他杂兵的家伙）的场合，如果错杀其他杂兵导致贪婪魔化，高体力的贪婪附带任何攻击伤害削减1/3的属性，就会陷入持久战。推荐方法是：先用双刀踩跳连砍迅速干掉一个贪婪，杂兵出现后，拉开距离，锁定贪婪，按住L1和□键，同时连续按枪械切换键。切换成双枪时，10倍弹速的范围攻击特性使杂兵们无法靠近，而阿武弥斯的光束攻击可直击贪婪。如有其他杂兵阻挡，可用阿武弥斯，以空中连射攻击贪婪。阿武弥斯的空中连射操作十分简单，只要在跳起后按住L1和□键就行了。这一方法能在阻止杂兵们靠近的同时连续不断地攻击贪婪，可以在不杀死其他杂兵的前提下把贪婪优先处理掉。注意，此战术在有杂兵"懒惰"的场合不成立。

第8关的BOSS战，零成长的攻关难



点在于：多个杂兵"嫉妒"的干扰会让我们无法迅速将BOSS的右肺击破，打持久战对过关时间和华丽度都很不利。但用双枪和阿武弥斯的组合技能迅速把BOSS的右肺击爆，同时还保持较高的华丽度。首先，在嫉妒还没有围上来的时候使用冷兵器攻击右肺，杂兵一靠近便退至屏幕下方，以10倍弹速迫使杂兵原地防御，切换锁定目标，锁定右肺后连按枪械切换键。这样做的目的是利用10倍弹速让杂兵无法靠近，而又可以切换阿武弥斯直接攻击右肺。阿武弥斯的普通攻击和风格攻击的动作完全一样，攻击力略有差异，这样一来就等于有4种不同的枪械攻击不断交替，华丽度方面完全不用担心。

华丽度与红魂的学问

华丽度的计算公式

《鬼泣3》的过关评价一共有5项，华丽度评价是其中十分关键的一项。华丽度点数的计算公式如下：



（无华丽度评价时间×1+D评价持续时间×2+C评价时间×3+B评价时间×4+A评价时间×5+S评价时间×6+SS评价时间×7+SSS评价时间×8）×1000÷总作战时间

进入战斗后，从但丁首次攻击命中敌人的那一刻开始计时，到该场景中最后一个敌人被击倒计时结束，这段时间就是总作战时间。如果先连续使用瞬时防御，在华丽度评价涨到SSS之后再动手，在整场战斗中一直维持SSS评价直至战斗结束，那么华丽度点数就是满值8000点。

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED./ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS

华丽度与连击雕像

连击雕像需要用相对应的武器攻击，当华丽度评价上升至一定程度后才能将其击碎。测试证明连击雕像与过关华丽度之间具有一定的联系。

在战斗中没有攻击过敌人，按理说是得不到华丽度点数的，但事实并非如此。第6关没有强制战斗和BOSS，只要把途中取得的两个道具装到特定地点就行了，但在打碎路上那个对应双刀的连击雕像后，过关华丽度点数却有2700多点。在战斗中没有攻击过一次敌人，为什么还能取得过关华丽度点数？这说明击打雕像时出现的华丽度评价持续时间，与攻击敌人时的性质相同，都能代入华丽度公式进行计算，直接影响华丽度点数的高低。一些需要在SSS华丽度评价下才能击碎的连击雕像，在击打过程中尽量保持SS评价，能在一定程度上提升本关的华丽度点数。

实际运用

第7关需要使用踩跳连砍迅速解决贪婪，这样做可以避免不必要的战斗，大大提高了安全系数，同时可以大幅减少过关时间，但是很有可能会出现华丽度点数不够的情况，过关华丽度点数在5000上下浮动是很正常的事。但如果在雕像处花上一两分钟，华丽度绝不会出现不够的情况。

红石与伤害值的关系

取得红魂数量也是过关评价中的重要指标，这里有必要说一下红石。红石就是攻击后会不断出现红魂的红色水晶。红石受攻击直至完全碎裂经过的时间约为13秒。反复测试后发现，攻击红石得到的红魂跟对红石造成的伤害值有关。连用大剑的Combo1，在13秒内给红石造成的伤害值约为2660点，得到4933点红魂。装备双刀，以踩跳连砍的方式攻击红石，可造成的伤害值约等于3980点，得到8465点红魂。（说约等于的原因在于无法确认攻击红石是否也会启动攻击伤害加成时间，所以暂时只能按技能原有的攻击力计算）由此可见，在限定时间内给红石造成的伤害值越大，得到的红魂数量也就越多。

实际运用

在第8关装备双刀以踩跳连砍的方式攻击红石，得到的8465点红魂已经达到了本关S级的评价标准。这样一来可回避强制战斗和BOSS战外的所有战斗，既安全又大幅缩短了过关时间。



几场BOSS战的新打法

电磁蜈蚣：弹球



电磁蜈蚣的体力很少，即使在DMD难度下，体力也只有5600点。BOSS放出的紫色电球能用冷兵器反弹，击中BOSS的话会造成很大的伤害。连续弹球必须使用攻击判定持续时间较长的技能，这里介绍两种。

首先是大剑在Combo2中连按攻击键后的派生技Million Stab，其攻击范围十分优秀。另一种是剑圣职业大剑的风格特技Prop Shredder。这两个技能的攻击判定持续时间与当时华丽度评价的高低和连续按键次数的多少成正比。

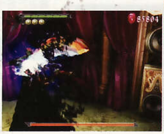
用Million Stab弹球的话，需要在Combo1之后立即接Combo2，此时不用按锁定键，当开始连按攻击键的时候，配合摇杆使Million Stab的攻击方向朝向BOSS的尾部，就能把BOSS放出的紫电球一个不漏地反弹回去。用Prop Shredder，当蜈蚣从入口处下方的洞里钻出来时便踩着墙跳起来，对着它的头就是一刀，然后使用Combo1攻击，不必理会BOSS的大叫，仍然用Combo1攻击，两刀之后再接Prop Shredder的第一段，当开始连按风格键的时候，配合摇杆使Prop Shredder第二段攻击方向朝着BOSS尾部，就能连续弹球了。一次弹球过后，BOSS就奄奄一息了。



涅梵：踩跳

踩跳是《鬼泣3》的上级技巧，这个技能的发现让《鬼泣3》的战斗变得多姿多彩。踩跳的原理是但丁处于空中，脚与敌人身体接触的时候按跳跃键可再度跳起。踩跳成立后，空中技能的使用回数都得到恢复，因此由踩跳延伸出的战术不计其数，熟练掌握部分实用的踩跳技对挑战极限打法会很有帮助。特别要提一下的就是双刀的踩跳连砍，其威力和范围兼备，且踩跳取消的时机比较容易掌握，用来对付一些出招时间间隔大、不容易被吹飞、行动迟缓的敌人比较合适。除了第7关的贪婪，用这招来对付象棋系的部分敌人也是不错的选择。

至于第9关的BOSS涅梵，也可将踩跳活用。站在BOSS侧面时，蝙蝠们都会聚集到她的侧面，以抵御攻击，此时刚好可以利用成堆的蝙蝠进行踩跳。要注意，一开始蝙蝠是不具有被攻击判定的，当蝙蝠出现被攻击判定时，砍上一刀后立即踩着蝙蝠向后方跳去，此时BOSS会使用旋转攻击，落地后马上挑衅，等BOSS旋转攻击一结束，立刻上前低空跳砍，落地后再使用剑圣的Crossed Swords就能破除蝙蝠的防御了。破防后，先用狙击枪把涅梵打倒在地，这样攻击她的时间会变长一些。



贝奥武甫：卡位

第11关的贝奥武甫块头很大，这一点可以好好利用。选用皇家卫士，一上场就呆在原地使用狙击枪连续狙击，BOSS靠近后的三连拳前两下用瞬时防御对付，第三拳则后跳回避，落地后马上对着BOSS头部释放怒气，击中右眼的话伤害还比较可观。接下来走到门框右侧的角落，BOSS的三连拳在离门框很近的时候，使出第一拳就会因为体型关系被墙壁挤回到原来位置，伤不了但丁分毫。BOSS攻击后，会有短暂的停顿，此时可用双刀攻击其头部，落地后退回原处继续开枪。攻击BOSS头部四次之后，BOSS会跪在地上，利用这段时间连续用低空跳砍，并在BOSS使用大范围光属性攻击时用侧滚后的瞬时防御应对，之后继续跳起攻击BOSS头部。BOSS趴下准备起跑的时候，对着他的头部释放怒气。此时你会发现，不知不觉已扣去了BOSS一半的体力。



格里昂：驯马

第12关格里昂的第一阶段，可用皇家卫士加狙击枪来应付。第二阶段的战斗要点在于不能让BOSS发挥它高机动性的优势，一上场就使用大剑把BOSS劈翻在地，接下来立刻走到BOSS身后使用Combo1攻击。听到BOSS起身时特有的音效后，立刻跳上马背，此时BOSS会使用时间放慢，之后就是大范围的回旋攻击。在慢动作效果中使用霰弹枪攻击BOSS，并注意调整站位，不要让但丁从马背上掉下来。BOSS攻击结束后立即使用Combo1，前两刀对着马头的方向，第三刀对着车厢方向，攻击时可以不用按锁定。再砍两刀后，BOSS后抬腿鸣叫，此时跳起一刀就能把BOSS劈翻。如出现BOSS没有倒地的意外，可稍等片刻，等它再次抬腿鸣叫时，跳起补上一刀即可。BOSS倒地后立刻切换双刀，在马与车子之间猛攻。等听到BOSS起身时特有的音效，就再跳到BOSS背上……重复以上过程，就算没有一些高等级的招式，照样能够把格里昂在原地活活屈死。



后记

在其他几个在打法上未有明显突破的BOSS，这里也稍微补充两句。与火风双煞的战斗核心仍旧是拼刀，推荐使用大剑的跳砍，记得把L1键设成切换视角。Lady第一阶段和第三阶段的应对思路没什么变化，以拳套为主攻武器效果不错，第二阶段的战斗需要一定的跳跃技巧。与同行者的战斗，仍旧是先开灯再猛攻的套路。阿克汉之战，只能选剑圣出战，冷兵器配置方面，建议装备拳套和吉他。在空中有节奏地切换武器，用The Hammer与Air Slash的第一段连续攻击阿克汉。与弗吉尔的三场战斗，没有任何捷径可走，需要花大量的时间去练习，必须非常熟悉他的一招一式，把握瞬息万变的战况显得尤为重要，稳健的操作、良好的心态缺一不可。好了，个人能力有限，如思路打法有所不足，望《鬼泣》同好加以指正。

主持人语

新学期伊始，不少学生朋友在拿到这期杂志的时候应该已经重新回到正常而有序的校园生活当中。随着而来的就是在暑期持续高温的电玩市场将逐步冷却下来。但在八月底的 PSP—1000 型的彻底破解以及 9 月初 PSP—2000 的上市却又给市场带来一场不小的波动。电玩市场就是这样，每天都会发生不少奇妙的事情。前几天老家的堂妹打电话告诉我她居然要买台 Wii……

question@UCG.com.cn

HACKER 破解直击 Hacker inside

1000型PSP全面告破，神奇电池制作及使用指南

文 琥珀

这半月以来，最具有爆炸性的消息莫过于 Dark_AleX 重出江湖，与众 Hacker 一同协作完全破解了 1000 型 PSP，并发布了能够“量产”神奇电池和神奇记忆棒的程序。由于神奇电池降级是基于主机“维修模式”，它可以直接跳过系统而启动，可以无视 PSP 系统版本及漏洞。所以这种降级对于任何版本，无论是官方 3.52 系统还是其他自制系统，都可以直接将 1.50 系统安装到 PSP 的固件芯片上。哪怕是由于不慎操作导致系统文件损坏而无法启动的“砖头”PSP 也可以通过这种方法来进行修复。

所谓神奇电池，其实是一枚可以让 PSP 主机启动时进入后台“维修模式”的钥匙。当玩家们推动电源开关试图启动 PSP 时，主机将首先启动供电机关并对电池上的一块 EEPROM 芯片进行检测，当这段信息为空白或者电池不存在时（使用外置电源），PSP 便按照默认设定，读取系统固件芯片启动我们平日里所熟悉的 XMB 系统；而一旦从 EEPROM 芯片上检测到进入“维修模式”的特殊指令时，机器将不读取固件芯片，而转为读取记忆棒，并启动记忆棒上的维修工具软件，对主机进行检测和系统恢复等操作。所以，神奇电池与普通电池的区别仅仅是 EEPROM 芯片上的引导信息的不同。只要通过软件将这段信息进行修改，任何电池都能够被制作成为“神奇电池”。

而所谓神奇记忆棒则是与神奇电池配套使用的特殊制作的记忆棒。与神奇电池一样，神奇记忆棒在引导区内被写入了一段特殊的信息从而能在 PSP 维修模式下被正确的识别及使用。与此同时，还必须在记忆棒上安装配套的软件，来对机器系统进行操作。神奇记忆棒可以使用普通的“Memery Stick Pro Duo”来制作，而且对平时运行游戏播放电影等也没有任何影响。

然而这种降级方法，经过实际测试，对于基于新型主板及硬件设计的 2000 型 PSP 并没有实际效果。由于 1000 型 PSP 在 2000 型接班之后将逐步淡出市场，所以此次的事件尽管是打开了 PSP 的破解新的篇章，但却也是 1000 型 PSP 的最后一次降级……

神奇电池 & 记忆棒 制作及使用指南：

在正式开始前，请访问以下地址获取软件包
http://blog.levelup.cn/members/amberex/

第一步 制作神奇记忆棒

在制作神奇电池之前，需要在记忆棒上安装所需要的软件和系统文件，所以就必须先将神奇记忆棒制作出来。能够被制作成神奇记忆棒的只能是“Memeroy Stick Pro Duo”型短棒，这种型号的记忆棒内才拥有可供写入加密信息的特殊区块，如果使用“Memeroy Stick Duo”将无法写入，导致启动失败，所以请玩家在使用时务必注意记忆棒上的标识。另外，由于组装记忆棒上的标识不一定“名符其实”，所以在使用组装记忆棒进行制作时可能会出错误。除此以外，PSP 豪华版中所附赠的 32MB 记忆棒是“Memeroy Stick Duo”，也属于无法使用的型号。



将 PSP 以 USB 连接模式接到电脑上，记忆棒将被电脑为可移动磁盘。

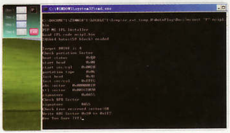
运行压缩包内的“Pandora's Box”程序，可以在主界面上看到“Step 1”至“Step 4”四个条目以及它们旁边的“Go”按钮。首先点击“Step 1”右侧的“Go”按钮，软件提示“Connect your PSP via a USB cable & select your PSP drive then press OK”，确认后在弹出的文件浏览窗口中选择刚才由记忆棒生成的可移动磁盘的盘符后再次点击“确定”，软件将会提示“Now go to step 2”（进入第二步）。



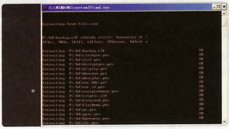
然后点击“Step 2”右侧的“Go”按钮，屏幕提示“Your PSP Memory Stick is going to be logically formated now – Press Y at prompt then enter”，这时将要格式化记忆棒，所以请各位此时先确认记忆棒里的游戏存档等重要文件都是否备份妥当，然后再点击“确定”按钮。确认后在弹出的 DOS 命令窗口中输入“Y”后回车，程序就将开始格式化记忆棒，格式化完成后软件会提示“Now go to step 3”（进入第三步）。



接下来点击“Step 3”右侧的“Go”按钮，软件提示“Your PSP Memory Stick is going to be modified – at the prompt Press Y then enter”，这一步要对记忆棒引导数据进行修改，真正开始制作神奇记忆棒，此时点“确定”即可，在弹出的 DOS 命令窗口中输入“Y”后回车，软件会提示“Now Reboot your PSP & go to step 4”，这时需要上推电源开关约 10 秒，直到 PSP 完全关机（千万不要误进入待机模式），然后再次启动 PSP 并连接 USB 后确定即可。



这时点击“Step 3”右侧的“Go”按钮，软件提示“Connect your PSP via a USB cable – The file copy will then commence”，这一步会将降级软件包、最新的 3.52 M33 自制固件以及最新 M33-4 升级包等文件写入记忆棒，点“确定”后即可完成电脑端安装过程，点软件的“Exit”按钮退出。至此神奇记忆棒制作完成，下面让我们取消 USB 连接，回到 PSP 系统界面。

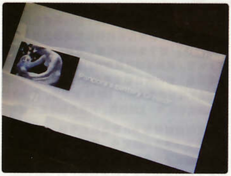


至此，神奇记忆棒制作完毕，由于改写的仅仅只是针对 PSP 维修模式的引导信息，所以并不影响平时的正常使用。所以大可不必准备一块专用记忆棒进行制作。如果需要恢复为普通记忆棒也只需要重新格式化记忆棒即可。

第二步 制作神奇电池

此时需要断开 USB 连接，并上推电源开关约 10 秒，直到 PSP 完全关机（千万不要误进入待机模式），然后再次启动 PSP，然后运行记忆棒上的“Pandora's Battert Creator”开始制作神奇电池。

本栏内容仅供参考及研究使用。





进入程序后，将可以看到一排列表，这时按下不同的按键将可以对 EEPROM 信息进行改写，将 PSP 电池设置为不同的引导模式。

×	将电池设置为“维修模式 1”（也就是变为神奇电池）。
□	将电池设置为“普通模式 1”。
○	将电池设置为“普通模式 1”并附带自动开机功能。
△	备份当前电池 EEPROM 芯片中的数据，并保存至记忆棒根目录下的 eeprom.bin
L+R	将记忆棒根目录下的 eeprom.bin 内的数据重新写回电池的 EEPROM 当中。
HOME	什么也不做，直接退出程序。

我们此时是要制作神奇电池，所以在这一步按 × 键即可。写入过程很快，之后程序将自动退出，并返回 PSP 桌面。至此，神奇电池就制作完成了。

特别要注意，神奇电池制作完成之后，使用这块电池启动机器将无法再进入我们平时所熟悉 PSP 系统，而是进入维修模式。若要进入 PSP 系统，则需要使用外置电源或者普通的电池启动机器。如果用外置电源启动进入系统后再放入神奇电池，运行“Pandora's Battert Creator”程序，按□键即可恢复为普通电池。

第三步 用神奇电池和神奇记忆棒降级

在安装最新的自制系统之前，需要先将 PSP 降级至 1.50。先取下电池，PSP 将直接断电关机，确保神奇记忆棒已插入主机，然后将神奇电池装上。因为神奇电池带有自启动功能，所以只要一装上，PSP 的记忆棒指示灯、电源指示灯以及 Wi-Fi 指示灯都会亮起，屏幕上将会出现三行提示文字：



Press × to downgrade using ms0:/UPDATE.PBP	按 × 键开始使用记忆棒根目录下的 UPDATE.PBP 对机器进行“降级”。
Press ○ to backup nand to ms0:/nand-dump.bin	按○键将当前 PSP 固件芯片内的数据备份出来，并保存为 nand-dump.bin。
Press □ to restore nand from ms0:/nand-dump.bin	按□键将 nand-dump.bin 内的数据重新导回固件芯片。

要降级或者是修复变砖的机器选择第一项，按 × 键开始使用记忆棒根目录下的 UPDATE.PBP 对机器进行“降级”。按下 × 键之后，将会有一个约 30 秒的文件解压过程，然后才是真正的降级确认提示，这时还需要再次按 × 键确认将要对 PSP 进行操作。也可以在这个时候按 R 键退出程序。但如果不取下神奇电池，退出后 PSP 再次重启又会被引导至之前的操作选择界面。按下 × 键，2 分钟之后，降级完成，这时请卸下神奇电池，然后为 PSP 插上电源，开机等待着你的将是蓝色系统修复画面，不要害怕，这仅仅是需要修复一下系统设置文件。按○键确认重启，又一台 1.50 版 PSP 诞生了。之后便可以继续安装 3.52 M33 自制系统（记得现在是 1.50 版本固件，因此安装 M33 需要先运行记忆棒上的“kxploitpatcher”自制程序兼容补丁才能正确启动安装包。

市场风向标

文 琥珀

行情总述：PSP-2000“低价”登场，Wii全面涨价。



首先 PSP-1000 全面告破，借由神奇电池所带来的便利降级，再也不存在新系统无法通过软件破解降级，而硬件降级也将全面退出历史舞台，因此而带动的 PSP-1000 销售热潮令 PSP 的价格有小浮上涨。随着 PSP-2000 开始冲击市场，大众的关注逐渐转移到了更轻更薄更持久的新机器上面，所以 PSP-1000 的热潮并不会持续太久。

但除了追新一族，不少人还是碍于 PSP-2000 暂时无法破解，而依旧处于冷静的持币观望阶段。而正因如此，新上市的 PSP-2000 并没有卖到令人难以接受的高价，在国内首发价格也仅仅在 1400 元左右。

而由于新出厂的 Wii 已经全面启用 D2C 芯片，并改变了主板的焊点，使得现有的改机芯片无法使用。这就造成能改机的旧型号全面涨价……目前能改机的 Wii 价格在 2000 元左右波动，而不能改机的仅需要 1700 元左右。至于最新的 3.0 系统。其实并不会造成安装了 Wiikey 的主机出现故障，所以不必担心，只要不使用错误的区域升级包进行升级即可正常使用。

X360 精英版终于在国内电玩店出现，由于增加了 HDMI 高清输出，并加大了硬盘容量，并且使用了加装热管的改良型散热器，可谓十分超值。但令人感到遗憾的是，黑色的精英版主机仍然没能逃脱三红的阴霾，并且由于使用了新型号的明基光驱，还没有匹配的固件程序，所以暂时只能运行正版游戏……除此之外，精英版的价格也不便宜，超过 4 千了，相比之下，PS3 的价位好像不那么高了。

PS2、PS3 以及白色 X360 的价格与前期相比并没有多大的变化。稳定于 1180 元、3700 元、2600 元上下，这里不再赘述了。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360 主机	2600 元	2650 元	2600 元
原装手柄（无线）	320 元	330 元	320 元
原装手柄（有线）	280 元	270 元	260 元
原装 VGA 线	280 元	250 元	250 元
火牛（直插电源）	120 元	110 元	110 元
手柄充电套装	160 元	140 元	120 元
原装无线方向盘	1300 元	1300 元	1300 元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL 主机	1280 元	1240 元	1280 元
NDSL 主机	1160 元	1200 元	1180 元
NDSL（玫瑰银、光泽银）	1250 元	1260 元	1250 元
R4/M3DSS	缺货	缺货	320 元
DS FRIE CARD/N-CARD（16Gb）	220 元	210 元	210 元
EZ FLASH 5	180 元	180 元	170 元
EZ 三合一扩展卡	128 元	128 元	120 元
KINGSTON 1GB TF 卡（日产）	90 元	95 元	90 元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii 主机（已改）	2000 元	2050 元	2000 元
双节棍（左+右）	380 元	420 元	400 元
遥控器手柄	280 元	280 元	260 元
传统手柄	200 元	180 元	180 元
原装色差线	270 元	240 元	220 元
组装色差线	50 元	40 元	40 元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-1000 主机	1360 元	1380 元	1340 元
PSP-2000 主机	1420 元	1450 元	1399 元
2GB 高速组棒（1959MB）	190 元	200 元	180 元
4GB 高速组棒（3839MB）	340 元	340 元	330 元
全新试玩引导盘	110 元	100 元	95 元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2 主机（已改）	1180 元	1180 元	1160 元
原装手柄	120 元	110 元	110 元
高仿手柄	40 元	45 元	30 元
8M 原装记忆卡（含限定版）	110 元	120 元	110 元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3 主机	3600 元	3700 元	3600 元
原装手柄	320 元	330 元	310 元
原装色差线	260 元	240 元	240 元
原装 1.5PP HDMI 高清线	350 元	320 元	330 元

各地行情不一，本文价格仅供参考。

Wii世代
Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活





《银河战士 3：堕落》的美版终于率先降临了，对于国内玩家来说，除了本来应有的关注和期盼之外，还有对于变砖的忧虑。近日一位朋友跟炎骑士诉苦，说他等待这款游戏已经很久了，但现在的情况是，自己的日版主机虽然已经升级到 3.0J，但还是不敢贸然尝试运行《银 3》的美版。看来要想踏踏实实地玩 Wii 上的游戏，只有正版才是王道啊。



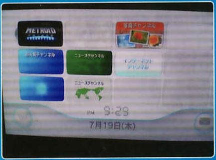
这期借着搜集 Wii 周边的机会细致体会了一下各周边配件，看着这一大堆造型各异的配件，其中最让玛娜印象深刻的其实不是《料理妈妈》的厨具周边，而是《马里奥聚会》的四人 Party 套件，和几个朋友实地体验了一下后发现，虽然这款周边看起来有点多余，不过在实际游戏的时候却挺实用的，至少吃零食喝饮料都方便取拿，手柄也终于有地方收纳了，不过与其说它是用来给家人同乐的，倒不如说更适合 OTAKU，打游戏吃喝一应俱全，可以半天都不用挪窝。

焦点 萨姆斯，回来了！而你，准备好了么？

阶段1：想甩开腮帮子啃节日大餐，又怕吃坏肚子

对于拥有Wii的每一个玩家来说，近期最大的新闻莫过于《银河战士3：堕落》的降临，那些渴望在任天堂平台上玩到硬派FPS游戏的玩家迎来了属于他们自己的节日。不过，这个节日看起来过得并不是特别舒心，原因只有一个，那就是跨区运行这款游戏的Wii是否会变砖。

8月29日，美版《银河战士3：堕落》率先上市，但早在这之前，该版本游戏的镜像文件已经在互联网上出现，很多Wii的改机用户均在得到消息后开始下载，但与以往的情况不同，很多人在将镜像文件下载完毕后并没有急于刻录光盘开始游戏。尽管此前不久任天堂官方提供了各个版本主机的3.0固件升级服务，但鉴于一直困扰玩家的主机变砖问题，很多人理智地选择了等待，因为没有人知道这款新游戏有没有捆绑可以致使跨区运行的主机变砖的程序，哪怕主机已经升级到了3.0。



阶段2：玩，还是不玩？

就好比很多X360的改机玩家一直犹豫是否该冒险上网升级一样，现在的Wii改机玩家开始犹豫到底该不该接受这款素质超高但很有可能埋藏了逻辑炸弹的《银河战士3》了。一些勇敢的玩家声称用升级到3.0的日版主机运行这款美版新作不会引起变砖，设置菜单上显示的仍然是3.0J版本，但同时还发现自己的主机在运行了这款游戏后出现了两个重复的频道——新闻频道和天气预报频道，自此，玩家群体中出现两种意见：一部分玩家认为这两个重复的频道意味着游戏镜像中隐藏着可以导致主机变砖的逻辑炸弹，只是现在还没有被激活，待到下一次更新固件的时候，很可能就会发现问题；另一部分人认为游戏中捆绑的升级程序中仅仅是附带了两个频道而已，之所以出现重复频道是因为改机芯片令主机无法自动识别并过滤已经安装的两个频道，运行这款游戏对主机本身并无大碍。是虚惊一场还是过把瘾就死，看来还是个未知数。

阶段3：死马当活马医

其实，在这两种意见持有者之间，还有那么一部分玩家，他们的主机已经沦为半砖，既然已经不能正常升级和修改设置了，那么索性放开胆子试验，而得到的结果是，此前运行 2.2 固件更新导致变砖的日版主机居然可以正常运行这款游戏，但此后半砖主机依旧是无法进入设置菜单，因此很多人由此认定《银 3》自带的升级程序并不是真正的 3.0 版本，最多只是一个附带中间版本的不完全更新升级包。

结论：OK，猜测至此也有了一个大致的结论，遗憾的是到目前为止还无法确定跨区运行《银3》是否会对主机产生影响。出于谨慎的考虑，建议拥有健康主机的日版改机玩家还是不要贸然尝试了，只能耐心等待日版的推出，安全第一，咱还是忍吧。而对于那些主机已经变成半砖的玩家，到底是豁出去了痛痛快快玩还是继续保持谨慎等待那暂时还不着边际的半砖修复程序，只能是仁者见仁智者见智了。



近日网络上流传着一种通过修改游戏镜像文件的所谓“双 ISO 断电替换法”可以有效阻止运行《银 3》后生成重复频道，一部分动手能力强的玩家照办后发现确实可行，但目前为止并不能指出这种办法的根本原理以及是否存在隐患，所以还是不推荐大家使用了。

这个月是属于《银河战士》的！

如果你近期连接自己的 Wii 主机到购物频道，就会发现两个《银河战士》的老游戏付费下载，《银 3》正式发售之前，美版主机的用户还可以在购物频道内免费下载这款新作的预告片，加上随后发行的游戏，噢，这个月果然是属于《银河战士》的，难怪当你点击购物频道的相关信息时会发现这么一段：It's a mouth of Metroid!





Wii古怪周边大集合

水晶冷却器

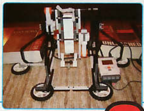
顾名思义，这款周边底座的用处就是给Wii降温，虽然实际游戏过程我们可以发现Wii的发热量很低，几乎是最不需要加装散热装置的家用机之一，但毕竟仍是炎炎夏日，有备无患，再说这个底座的颜色看起来也相当绚丽，就算没有冷却功能，当成装饰底座也OK。



古怪度：B

黄金手臂WiigoBot

这套机械装置看起来是不是很高科技呢？大家一定好奇它到底是用来做什么的吧，事实上这套装置的用途是——让玩家在《Wii Sports》的保龄球游戏中随时都能打出Strike，局局满分，只只全倒，而我们甚至连一根手指头都不用动，让这个黄金手臂自己发挥就可以了。当然，这款说得好听是“研究”，说得直白是“太闲了”的套装仅仅是爱好者的成果，暂时没有对外发售的打算，相信也没有人会烧钱买这个吧……



古怪度：S



插画：JS桑

散热风扇

继水晶冷却器后，针对Wii设计的散热风扇就连美观都谈不上了……它采用的是USB接口供电，同时提供了两个USB插槽，便于没有USB界接口的玩家使用。虽然风扇比起冷却器来说看起来是复古了一点，不过好在据说它运作时的噪音很小，不会吵到平时玩游戏（大家平时玩Wii游戏的时候应该早就吵翻天了）。



古怪度：C

Wii撞球杆

这款看起来有点像是为《Wii音乐会》量身定做的指挥棒的配件其实是支专供桌球游戏使用的撞球杆，看来不管是什么游戏，只要能沾上工具就可以作成周边。这款周边最让人不解的地方在于，不知道玩家要不要为了和竿子配合而趴在桌上模仿撞球动作呢，如果要评比“最多此一举的Wii周边”，撞球杆先得一票，不过，比起接下来的周边，它就稍逊一筹了。



古怪度：A

料理妈妈组件

除了对做菜真的非常有爱或是希望在《料理妈妈》中学会怎么做菜的人，很难想像它的实用性到底在哪里。这款针对《料理妈妈》而推出的厨房烹饪组件包含了锅铲、菜刀、叉子等各种做菜工具，可以安装在遥控器手柄上模拟实际切菜、炒菜的动作，让我们体验到做菜的乐趣——其实想解决这一切要求，我们有一个再简单不过的方法，去厨房走一趟不就好了吗……



古怪度：S

Wii重量腕带

虽然 Wii 上的游戏安排了不少让玩家运动起来的内容，但是聪明的玩家很快就发现了各种偷懒的方法——像是《瓦里奥制造》转呼啦圈的时候只动手柄，按节奏跳舞只动半边身体等等……对于这些每天都喊着要健身但是却情不自禁就是喜欢偷懒的玩家来说，这个 Wii 重量腕带就可以发挥作用了。这条白色的腕带（造型说实话还可以），正面印有“Wii”标志，重量最高到达 1.8 公斤，只需要将它套在手腕上每天携带，就算不主动运动，时间长了也能塑造臂部肌肉。



插画：无常量



古怪度：B

这不就是龟仙人的负重特训嘛。

这么轻怎么能说负重特训！坐办公室的偷懒一族，每人至少10公斤！

Wii钓鱼竿

《雷培拉钓鱼巡回赛》、《巴斯钓鱼 Wii》、《钓鱼大师》，Wii 上的钓鱼游戏数数也有不少了，为了强调体感两字，钓鱼竿的出现可以说是顺理成章。这款钓竿和大多数针对 Wii 手柄的周边一样，安装在遥控器手柄之上，且杆身能够收缩，可长可短，最夸张的是还附赠了一只挂在鱼线前端的仿真鱼饵，将气氛渲染到足，就差再附赠一条模拟水渠增加临场感了。据广告称，本钓鱼竿可让玩家重拾一流的手感，是真是假我们姑且不论，这种在家里的旱地上装模作样地把线抛来抛去来体验钓鱼快感的运动不知道能吸引多少人呢。

我最担心的是，就不会有人不小心把丢在家里地板上的衣服钓起来么。

钓到衣服还好，万一钓到个瓶瓶罐罐、电线插座的……



古怪度：A

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



“成就犯”是本专页比较受欢迎的子栏目，不过本期要暂停一期了，因为主持人纱迦沉迷于《战国无双2 猛将传》而无心顾及X360，没办法，谁要他是无双总帅呢？

近期X360最瞩目的莫过于《生化奇兵》了，全球各大媒体几乎都给出了满分的评价，游戏素质也是超一流，很多慕名而来的玩家以为这只不过是一款FPS，而实际上本作是真真切切的RPG系统啊！不过这倒是一个很好的例子，稍微的改变一下外在形象，以吸引更多的关注。借用论坛上某人的一句话，问：什么能改变你的人生？答：美式RPG！

编辑360日记

人之初，性本__？

《生化奇兵》的红，甚至要红过“三红”的红。当然这是句玩笑话，除了全球各大媒体褒奖不断之外，几乎所有玩过本作的玩家对此也是交口称赞，这款融合了FPS的爽快与RPG的深邃于一体的殿堂级作品以其无可辩驳的优秀品质证明了美式RPG的伟大。

不过所谓“枪打出头鸟”，本作也引来了一些与游戏无关人士的无端猜疑。事情是这样的，玩过本作的玩家都知道，游戏中小萝莉的小命是掌握在玩家手上的，杀了她将会获得双倍Adam（游戏中一种有价物质）的报酬，而拯救她只能获得杀死她一半的Adam报酬，为了提升自己的能力，玩家可能对Adam的需求比较大，于是争执就发生了。美国昆西市Patriot Ledger日报专栏作家Steve Adams写道：“这个游戏让玩家掌握幼女的生杀大权，这正在挑战超暴力游戏的极限。”于是乎引起了一堆道义人士对于游戏暴力的讨论与谴责。

我不知道诸位读者是如何看待这个问题的，我只知道负责攻略的ACE飞行员一开始也是对小萝莉一个都不放过，不过游戏打到一半的时候，他突然放弃进度从头开始，我不知道是不是因为良心发现，但他第二次攻略的进度中的确没有再杀死一个小萝莉，游戏最终也获得了美好结局。（飞行员：我那是搞错了存档好吗？）

说实话，我觉得把这个问题上升到道德的高度实在是有点小题大做，正如加州州长施瓦辛格说过的那样，与电影一样，游戏也只不过是一种艺术表现形式，如果我们可以容忍电影中大开杀戒，那么游戏中又何尝不可呢？再说，本作在美国是定义为M级，意思就是说玩这游戏的人必须是17岁以上的成年人，既然是成年人了，那么他们就应该对自己的行为负责了。

[文：多边形]

水货X360主机保修指南



由于众所周知的原因，国内X360玩家手中的主机无非是来自两个渠道：1. 亲戚朋友从国外带回来；2. 从国内商家购买水货。无论是哪种渠道，惟一可以得知的就是在中国大陆无法获得正规的官方售后服务，但这并不表示这些水货主机从此就成为“没娘养的孩子”，今天我就来给大家讲解一下如何通过正规渠道来让这些水货主机也能享受官方服务。

步骤一：确认主机完好

首先，大家要确认自己的X360主机没有做过任何修改，没有私自开启过主机外壳，也没有通过DIY来给主机加装任何散热装置。你对主机的任何不经授权的改动行为都将令你的爱机自动失去保修资格，更别提刷机玩盗版这种“大逆不道”的行为了（笑）。当然，可更换的面板不在此列。

步骤二：确认主机版本

目前来说，国内水货主机主要有三个版本：港版、日版、和韩版，美版和欧版则比较罕见，一般而言，你购买的时候商家应该会告诉你主机的版本。另外，网上也曾发表过一些鉴别主机版本的方法，不过都不是很确定，惟一可靠的办法只有通过拨打微软X360专用售后服务电话（见文末），然后报上主机的序列号（Serial Number），让客服人员帮你确认主机的地区版本。

步骤三：确认保修方式

不同地区的X360主机有着不同的保修方式，而由于我们身处“保修地区”之外的地区，这个手续办起来又要更麻烦一些。首先，在维修前，你需要先打电话给主机所属地区的客服，他们一般会首先确认你的主机序列号，然后再确认主机状况，确定是需要送修之后，会给你一个10位数的微软维修编号，记住这个编号，后期查询你主机的维修进度就需要这个编号，接下来的步骤就有所区别了。

以港版为例，香港的微软客服是不提供维修服务的，他们只提供更换服务，保修期内符合保修标准的主机都将免费更换一台新主机，保修期外的只要支付大约1000港币左右的金额也可更换一台新主机，不过现在微软延长了三年保修期后，这个困扰也没有了（X360发售都没有三年呢）。但是港版惟一的麻烦之处在于，香港微软不接受邮寄送修，你必须要亲自前往维修点更换机器。所以广东地区的玩家可能还方便一点，其他省市的玩家要么自己不远万里跑一趟，要么请香港的朋友代劳了。

而日本微软则可以提供邮寄送修服务，确认好你的维修编号之后，就可以找快递公司将你的机器送往客服指定的地址了，中国邮政的EMS快递大概需要300元人民币左右，其他国内快递公司会稍微便宜一点，而DHL、UPS等国际快递公司价格则比较昂贵，约在800元人民币左右，不太划算。一般而言要求一同寄回的部件包括主机、硬盘、视频线以及电源，总的重量大概在7公斤左右。整个流程

360大事记

从你寄出主机到收到主机大约会需要7-15个工作日。

韩版主机的维修方式与日版相同，不过国内绝大多数韩版主机在销售的时候已经刷过机，而美版和欧版主机在国内比较罕见，这几个地区的方式就不具体介绍了。最后需要注意的是，这些主机在邮寄回国内的时候，有可能会被海关扣除税款，这个费用大概在250元左右。

总 结

总体而言，微软的售后客服还是相当热情的，例如香港客服提供普通话服务，日本客服提供英语服务，这都是比较人性化的地方。至于维修的费用，只要你的机器符合保修标准，你所需要负担的只是邮费而已，怎么算都要比你新买一台主机划算。另外需要注意的是，你存储在硬盘上的资料有可能会在修理过程中被清空，这一点微软是没有做任何保证的，所以有条件的玩家在送修前务必将重要游戏存档备份出来。以上这些只是给大家提供一条信息，虽然对于国内众多刷机用户来说几乎没有任何意义，但对于那些坚持正版的玩家来说，无疑又多了一道保障。

附录一：微软各地客服电话

（台湾地区）	801-44-4231
（香港地区）	800-96-4215
（日 本）	120-220-340 3-3570-8261
（韩 国）	368-440-0090
（美 国）	425-635-7180
（英 国）	800-587-1102

（注：以上电话在拨打前请在号码前面加拨对应国际区号）

附录二：日本微软送修地址

Solectron Global Services-Japan
1-17 Machiikedai
Koriymama-shi Fukushima 963-0215 Japan

（注：以上地址仅供参考，请以客服提供的地址为准）

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物



本期 特别放送 20名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
各类ACG特辑专刊
Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

ACG精美周边

特别大礼！1名

●PVC已上色完成品
●出品商：寿屋
●全12种

《欢迎来到咖啡屋3》盒蛋

本期奖品由《模魂志》友情赞助



玩游戏，能当饭吃吗？！

广州 何旭明

在以前，我认为自己是一个沉迷于游戏的坏孩子，自从买了UCG后，UCG让我对游戏这个名词有了新认知。在逐渐长大的过程中，我认识到了更多比游戏更重要的，譬如友情。我有两位好友，他们也喜欢游戏，家里人也不反对，可以说在游戏这个问题上相处得很好。但我就不太幸运，家里人都反对我玩游戏，有时会听到"游戏玩得好，可以当饭吃吗？""你打算以后干游戏这行吗？那就别读书了，整天去玩吧！"等等一些刺痛我心的话。每次我都只能默默不语，独自承受着这无形的利刃。可能小编会说那你该认真和父母谈一下，但很可惜，他们是属于认为自己就是道理的那种，我说什么也没用。

我的心已深深扎根在游戏，现在，游戏是我生活的一种乐趣，在学习之余，每天会玩上1-2个小时吧。游戏是给纷繁嘈杂的生活带来一种快乐的感觉，是一种调节剂。我玩了十几年的游戏了，现在仍保持着一颗享受游戏的心。不知道把游戏作为工作的小编们，你们现在对待游戏是一种怎样的态度，是为工作而工作，还是把乐趣享受融入在工作当中呢？希望能和众读者分享一下。

编 中国家长普遍有个不好的习惯，那就是喜欢把教育与娱乐挂钩，逢娱必教，否则就是不务正业。记得某次看中央台的一个电视访谈节目，主持人随便点了台下的一名中学生观众，问他："你平时有什么爱好？"答："滑板。"主持人又问："你为什么喜欢滑板？"这下把那个男孩问住了，吭吭哧哧了半天才正色答道："因为滑板是包含哲学的……"有人说中国的孩子很可怜，缘由大概就是如此，原本是天性的娱乐被人为地强行扭曲到如此上纲上线的地步，还美其名曰"诱导变通"，真的简直是变通到变态了。对于何同学您而言，其实不必为此烦恼，游戏就像游泳，谁规定喜欢游泳就一定得以拿奥运金牌顺带横扫世界纪录为己任了？天下没有这个道理。如果我是您，则会正告所有质疑自己的人："我游戏玩的不好，当不了饭吃，以后也不想干游戏这行。我只是喜欢玩游戏而已，可以吗？"

至于您提及的第二个话题，说实在的，不同的小编可能会给您回答出不同的答案，每个人对待源自兴趣的职业都有不同的看法，而且在不同的时期也有不同的感悟，故此这里实在难以一一尽述。我惟一能够回答您的大概只有那句老话——"当兴趣成为了职业，兴趣也就不再是兴趣了"。呵呵。

梦想向左，生活往右

Emai 晓聪

（前略）单机游戏，你是绝对的英雄，孤单的英雄，我们这一代经历着十余年这样的游戏经历，直到今天网络发达的时代成就了一个个可以和人分享的"真英雄时代"。我才发现，我依然还是沉浸在一场场不一样的人生英雄梦中，跟着UCG的读编栏目一样，跟着银幕中不存在的他们一起喜一起悲。这样的我们生存在这样一个梦幻般虚拟与现实交杂的时代中，和我一样的人总会有着相同的天真面对这个社会，屡屡遭到到挫折。连当初女友和我一起时说得最多的也是我很幼稚，只是固执的我总固执地认为这份幼稚没有什么错，像是一份希望，对着这个无奈丑陋复杂的社会带着一份梦想，相信好人是多的，世界是美好的，即使被骗、即使受伤害，我依然相信，下一个路口转角应该会遇见一个好人吧，我都已经遇见两次坏人了。生存在这样一个动漫与游戏构架出来的世界中的我们，面对的如果是一个虚伪狡诈的社会，那其实是很残忍的一件事情，即使我们心里都知道，却还要带着那一份希望，带着一份天真幼稚，那份叫信念的东西才能支持着我们在这样一个社会中生存下去。我或许就是那样一个典型的天真梦幻型人物吧，很多人都这样说我，我连ID一般都只叫：童话王子，用了这么多年换了那么多ID，只有这个我一直能持续到今天，或许代表着我的某种梦想吧，当一个童话书中《小王子》的王子。

编 晓聪同学的来信是近期难得见到的大篇幅，洋洋洒洒共写了四千字左右，比自由谈的投稿犹有胜之，望诸撰稿人当效仿之（笑）。这里之所以节选这段信件末尾的感言，是因为我觉得它足以代表现今一些读者的普遍心态——这其实是一种社交恐惧症。世界确实并不单纯，但也并不复杂，一厢情愿地以天真的想法去拥抱世界或是以猜疑恐惧的心态来避世都是不可取的，这世上从来就没有好人，也没有坏人，每个人都是一个矛盾的复合体。记住，在下一个路口转角，无论你遇见的是好的坏人、还是坏的好人，他们是他们，你是你，不要因为他人而改变自己的信念。只要你心中存有这一份美好的理想乡，那就朝着这条道路坚定地走下去，不要在意别人的风言冷语——要知道，《小王子》并不代表童真，那是一篇真正属于成人的童话。

面朝大海，春暖花开

高州 李惠林

我是从去年的6月份才开始买UCG的，那时我问一个死党借了1000大洋才买到了一台PS2，自然地，我就这样成为了UCG的读者。不过我也并不是那时才认识UCG，我记得在我还是初中的时候，我就在书店的杂志架看见了那有着华丽的封面的《游戏机实用技术》，那是《神话传说》的人物封面。其实我当时也很想拥有一部PS2，尽管我那时对PS2并不是太了解。我这里只是个小城市，我当时也不知道哪里可以买到PS2，就算我可以通过那些卖GBA的小学边的小商店订购回来，我也不知道哪里可以买到游戏盘，再加上……当时我是一个极度喜欢RPG的玩家，一个游戏如果没有剧情，我实在不想把它玩下去……而PS2上没有中文，我虽然很想很想玩日式RPG，但全屏的日文让我望而却步，一个看不懂剧情的RPG还算什么RPG！

后来……终于……我得知在我这样的小城市也有PS2的D版买了，我觉得我不能再等了，等中文化的PS2 RPG游戏是遥遥无期的事，我妥协了，我终于买入了PS2。其实现在也常纳闷，很想玩某一个RPG但满屏幕的日文让我兴致下降了大半，就算有剧情攻略，也始终觉得不爽，如果是英文的话还好点，起码可以看懂个大概。所以现在我在PS2上玩得爽的一般都是动作游戏了。但面对那几百张的PS2碟，现在的我也像很多人一样，迷茫了，渐渐地越发不能感觉到游戏带给我的乐趣，有太多的游戏了……可以自由支配的时间少了，而游戏却多得让我审美疲劳，物极必反就是这个道理吧。其实我也明白原因，在这个信息泛滥的时代，我再也不能像以前那样细细地慢慢地品味各种乐趣，把游戏的进程刻意减慢以便延长游戏的寿命。以前的日子是青菜萝卜，偶尔吃上一顿红烧肉就很快乐了，现在则是日日都山珍海味，吃多了却让人反胃。

编 首先向您推荐几款PS2上汉化得不错的游戏：《宿命传说2》（也译作《命运传奇2》）、《龙背上的骑兵2》、《樱大战：炽热之血》、《秋之回忆》等，这些都是或官方或民间的汉化作品，质量上佳，文字量大，包您能玩得过瘾。至于您提及的"审美疲劳"的感觉，玛娜曾经在181期的"编辑部落"《面朝大海，春暖花开》中有过细致的阐述剖析，我在这里就不再赘述，至少在我看来，这和信息泛滥无关，而是泛娱乐时代的必然趋势，现如今并不仅是我们游戏玩家这一群体，电影迷也会觉得现在的影视剧多得让人眼花缭乱，动漫迷也会觉得现在的动漫多得让人目不暇接……一切关键要看你自己，不能因为面前都是山珍海味就胡吃海喝，那样最后只能撑坏自己的胃口。一个人的资源有限，他应当懂得自己真正需要的是什么从而去粗存精——无论对待游戏还是人生，皆应如此。

本期问题

1. 您觉得目前杂志中哪个栏目最没有存在感？（不看目录就想不起来的那种）
2. 对于目前上市的各类专辑，您觉得自己最能接受的价格范围是多少？
3. 请问您常玩手机游戏吗？
4. 请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、焦点、新闻、前线、特企、特快、攻略、研究、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在189期公布

9B 互动信箱送礼名单

《交响诗篇》 湛江 朱日哲 贵阳 冯靖 广州 洪玮聪

佛山	陈一行	广州	何旭明	广州	梁俊伟	佛山	麦镇中	重庆	王 冬
宜兴	戴 仕	韶关	黄宝聪	南宁	林朝荣	东莞	莫云超	天津	臧 铉
柳州	范 敏	中山	黄家伟	成都	罗 丰	杭州	任 毅	昆山	詹育晋
淄博	冯 佳	高州	李惠林	北京	罗轶鹏	上海	王 晨	杭州	周 翔

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



动漫情报站 A.C.EXPRESS

事件 EVENT 多元联合，发信世界 2007日本国际文化节开幕在即

身为ACG迷乃至日本娱乐文化爱好者，目前不可不知的就是即将于9月19日举行开幕仪式、一次极具日本特色的文化活动盛宴“2007日本国际文化节”。这件事从去年一直说到今年，其间不断有各种难辨真伪的小道消息流出，无疑在FANS心中更添了几分神秘。如今终于等到它逐渐除却面纱向我们走来，就算无法亲临现场感受，雀跃的心情也依然难抑。

此次文化节全名JAPAN INTERNATIONAL CONTENTS FESTIVAL，简称CoFesta，将从今年起每年秋季举办一次。作为涵盖了游戏、动漫、数码、音乐及影视等多个流行领域的大型活动，其最大的特点就是将原本分散在不同时期举办的各种展会活动有机地合并起来，并增设全新展会，让与会者能够在一个相对集中的环境下最大限度地领略到日本流行文化的魅力，也给对某些展会不甚了解的人提供了认识它们和参与其中的机会。如此重大的举措当然承载着一个充满光荣与梦想的使命，那就是将富有日本特色的文化产业推向全世界。

而除了表格里的18个官方活动，在东京地区以外还将开展一系列的同类活动，如9月30日的“京都漫画专题讨论会”和9月29日、30日的“神户动画实践型研讨会”等。长达近40天的盛大活动之秋，在“商业、学术、娱乐”三大主题的支持下，势必与众不同。废话少说，我们还是来大致了解一下各个展会的情况吧。



主办方在记者招待会上公开的本次文化节形象标志。


本次文化节的主题曲邀请到配乐大师久石让担纲作曲，严重期待！

2007日本国际文化节（CoFesta）展会活动一览

官方活动	日期	概要
东京游戏展2007	9月20日～23日	世界最大的游戏娱乐综合展示会。本届主题“连携，扩大，走向世界”。举办天数由往届的3天增加到4天。
DiGRA 2007	9月24日～28日	创办于2003年的国际性数字游戏学术大会。本届主题“从状况论看游戏学的架构”。
CEDEC2007	9月26日～28日	由游戏开发人员介绍有关业界最新动向、技术・产品开发、企业经营及市场开拓的研讨会。
戏剧性的3小时座谈与表演	10月1日～10日	每天邀请一位专业人士现身说法，与创作师和制作人亲密接触，创造充满戏剧性的3小时。
CEATEC JAPAN 2007	10月2日～6日	诞生于2000年的大型IT・电子科技展会。汇集令全世界关注的最新尖端技术・产品・服务。
JAM 2007（新增）	10月4日～7日	全称Japan Animation Contents Meeting，以动画角色为中心谋求创意商品构想企划，活跃现有的商品市场。
ASIAGRAPH 2007	10月11日～14日	汇聚以亚洲为中心的CG技术从业者，研究日本动画、电影、游戏中的CG技术，展示最新工具和最先进技术等。
国际电视节（新增）	10月12日～13日	将日剧向海外输出的第一步。推荐选拔2006年度的代表日剧向世界输送，并与同行之间进行交流。
2007 4th TAM	10月15日～19日	全称TOKYO ASIA MUSIC MARKET。促进商业洽谈和探讨亚洲音乐市场的开发，并举办试听会和LIVE表演等。
第20届东京国际电影节	10月20日～28日	创办于1985年的日本最大国际电影节，将上映300多部作品。为纪念20周年增加新企划和特别企划。
秋叶原娱乐节 2007	10月20日～28日	电影节合办项目，席卷整条秋叶原大街的ACG祭典。今年的第3届还将同时举办“漫画节”。
TIFFCOM 2007	10月22日～24日	以所有文化产品为对象，和东京国际电影节同时举办的市场交流活动。目标是成为亚洲最大的文化市场。
第4届文化厅电影周	10月20日～25日	为向海外积极输出、振兴日本电影而举办的电影节合办项目，本届主题“Here & There”。
日本外景市场	10月22日～24日	展示日本各地风土人情，探讨如何利用文化产业实现地域振兴，并培养国际通用人材和与国外制作者交流。
ATP电视节目大奖	10月23日	日本惟一大奖，分电视剧、纪录片、新闻节目和文娱节目4大部门，从近100部参赛作品中评选出优秀者。
第34届“日本赏”	10月23日～29日	1965年由NHK创办的教育节目国际比赛，并联合教育界人士和节目制作者进行交流。
东京文化市场2007	10月25日～26日	为缺少销售渠道和资金的中小及风险企业提供商业机会，发掘ACG、电影等领域的新人。
人才交流・培养研讨会	9月20日～21日、10月26日～27日	探讨如何培养青年人才的研讨会，两大支柱为日本文化产业“潜力的再发现”和“发现课题”。

特报 东京国际动画展2008代言角色公开

曾一度传说也会被合并到文化节里的东京动画展将继续于3月份独立举办，日前主办方首次公开了明年的代言角色形象。该角色由现居京都的安起莹设计，系从317幅作品中脱颖而出。这个可以看作是东京形象特征的角色融合东京塔、铅笔以及“动画制作的象征”实现了拟人化，给人以简明亲切的印象。



漫画 COMIC

告诉我这不是真的！《城市猎人》日韩合拍电视剧&电影企划进行中

虽然早就习惯了如今已陷入一个怪圈的动漫真人化风潮，但在得知这一消息时还是忍不住想喊出标题上的那句话。没想到，在广大漫迷心中的不朽经典之一《城市猎人》，也被拉入这趟浑水了(严格说也不算第一次，香港曾出过一个成龙版的)。2D美学与3D世界不可调和的矛盾啊，虽然知道实现真人化最大的动力是出于利益的诱惑，但总这样没完没了地吃老本，而且还把这多少年前的本挖出来，难道真的是创作能力日趋枯竭了吗？更重要的是，被有的漫迷看作是“真正的男人”的寒羽良，为什么偏偏要找个韩国人来演？这里放上对比照，大家就自行辨别到底像不像吧……

据韩国演员郑宇成所属的演艺公司相关人员透露，郑宇成已经接到演出由日本人气漫画《城市猎人》改编的电视剧主角的邀请，目前正在考虑中。北条司的《城市猎人》不仅在日本广受欢迎，在韩国也同样很有人气，现在日本角川电影公司和韩国SidusFNH公司便正在各自推进电视剧版和电影版的制作拍摄。郑宇成接到的是日本版20集电视剧的演出邀请，相关人员表示“邀请是接到了，但现在导演和编剧都还没确定，所以我们也只是当作众多新作之一在考虑而已。”郑宇成目前正在中国拍摄金知云导演的电影《好家伙，坏家伙，怪家伙》，但显然本人是很想在日剧中有上好表现的，据说他经常忙里偷闲恶补日语，毕竟这是一次向海外发展的好机会。郑宇成预计将在今年10月回国。

特报 不敢相信！《猎人》连载再开？

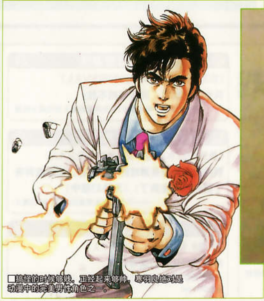


真想知道那些受尽等待之苦的FANS看到这个消息时心里作何感想，是欢呼雀跃？坚决不信？已经麻木？还是在想不会又是草稿吧……？前不久刚看到有死忠甚至被逼得自己来画连载，早先也有人专门搞了个长长的休载原因列表……富坚真是罪孽深重啊！总之图片显示《周刊少年JUMP》10月6日发售号将重开连载，10月4日也将推出第24卷单行本，我们姑且还是以“欢迎回来”的心态面对吧。

揭示板

近期漫画真人化特辑

安野梦洋子《工作狂人》日剧化：算是比较适合拍真人剧的一部作品，去年10月还推出了TV动画版，那位不服输的可爱女强人还找来了菅野美穗出演，期待一下；**少女漫画《有闲俱乐部》日剧化：**一条ゆかり原作累计大卖2500万册，将几个既有钱又有闲的少年少女的败家生涯以生动搞笑的方式描绘出来，其中男主角由从美国留学归来的花样美男赤西仁担任，势必再造话题；**腐女漫画《妄想少女OTAKU系》电影化：**文字有《腐女子彼女》，漫画则有绀条夏生的这部《妄想少女OTAKU系》，讲述一个正常的高中男生喜欢上他的腐女同学后发生的爆笑故事；**《花样男子》真人电影明夏公映：**继大受好评的两部真人日剧后，本作再接再厉将“最终章”拍成真人电影，演员当然还是日剧中的那几位；**《魁！男塾》电影化：**日本知名动作男星坂口拓一手包揽导演·编剧·主演，热血恶搞风再次降临；**《风魔小次郎》日剧化：**车田正美作品真人剧，不知道会拍成什么样子……日剧剧情主要围绕原作第一部“夜叉篇”展开。



□搞怪的时候够贱，正经起来够帅，寒羽良绝对是动漫中的完美男性角色之一。



▲外形俊朗，186的身高，演过杀手，不知日方是否因此相中了他？

动画 ANIME

我们的心需要不断治愈 《水星领航员》第3季制作决定

炎炎夏日心情烦闷，于是《ARIA》制作方不失时机地公布了将要推出新作的消息，用发生在美丽风景中的一个个温情小故事和可爱动人的女孩们，继续安抚广大宅人浮躁的心灵。由天野梢原作的治愈系漫画《ARIA》，在其连载杂志《COMIC BLADE》10月号的封面上，借女主角水无灯里发表将会制作TV系列第3季，并在内页刊载了部分详细内容，包括监督和天野梢的寄语。第3季动画名称为《ARIA The ORIGINATION》(难道是原创？)，据悉其实早在今年春季时就已经开始投入制作，STAFF阵容则将继续采用OVA的制作班底，监督仍然由佐藤顺一担任，而具体的播出日期目前官方尚未公布。此外，OVA《ARIA The OVA～ARIETTA～》也要在9月21日发售了，收录的是1话30分钟的正篇和特典，讲述灯里在还未加入ARIA公司前发生的故事。

虽然这部作品推出第3季令人期待，但基于STAFF继续采用OVA阵容，也有FANS对作画质量表示担心，尤其是背景。在这里就小小地祈祷一下，希望播出以后不会让大家失望吧。



□看着天边的云，展望第3季……请问你被治愈了吗？

揭示板

名作的逆袭

吃老本不仅仅是真人化的权利，对一些坚守2D阵营的作品也同样适用。**《舞-乙HiME 0～S.ifr～》**：果然实现了！《舞-乙HiME》续作，内容是前传番外篇？玛利亚奶奶年轻时的英姿啊……从这个意义上说本作还是很值得期待的；**《我的女神 战斗之翼》**：为纪念连载达成20周年，《我的女神》将在今年冬天播放TV版特别篇！官网也已正式公布；**《魔法老师涅吉》**也要出第3季？赤松健于8月25日在个人站点“AI Love Network”上提到如果有很多观众都希望再出动画的话，他也会作考虑。

山寺宏一批评动画轻易起用艺人配音

著名声优山寺宏一日前发表声明，表示对现在很多动画随意请演艺明星来配音的现象感到不满。他非常尖锐地指出想制造话题没错，也不否认其中的确有成绩尚佳的，但令人失望的例子还是占大多数，尤其是一些老牌TV动画推出剧场版时，为了让作品更受关注便找来明星担任角色，也不管适合与否及质量如何。他认为这是对支持至今的FANS和原来的声优极不尊重的行为。

读编往来



邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜
插画：阳光成员 无常量

★两个多月的暑假转眼间就过去了，拿到这期杂志的时候还是学生的读者们应该都已经坐在教室里开始上课了。幸福的假期是短暂的，不过没关系，在接下来的学期里还有UCG的陪伴。

★下期杂志又将是TGS召开之际，在两个展会不温不火的预热之后，想必大家都已经等得迫不及待了吧。按照惯例，下期我们将会有224页丰富内容的传统大餐



出台，为您全面展现这场盛会的繁华景象。

★读者来信中的找茬大军近期愈发壮大，占据了信箱中大约40%的比例，找茬风格时而委婉，时而沉重，时而严肃，时而恶搞，导致每次打开信箱时小编们都提心吊胆，生怕一不小心就挨了一板砖。不过也正因为如此使我们对待杂志的态度更加慎重认真，希望各位读者继续监督督促我们，为大家献上更加完美的杂志。

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

最热血游戏

《战国无双2 猛将传》（5人）

另一个平行世界的历史活剧再度上演

——UCG众无双饭

最造化弄人游戏

《百年战争》（4人）

战场寻她千百度，蓦然回首，伊人却在敌方阵营处。

——仰慕贞德的纱迦毅然投身入百年战争的洪流之中，最后却发现原来红方是英格兰阵营……

最让人狂热游戏

《机动战士高达 MS战线0079》（3人）

科学家会武术，流氓都挡不住！

——沉迷在《MS战线中》用光剑狂砍敌人的炎骑士吼道

最耗时游戏

《最终幻想水晶编年史 命运之轮》（4人）

联机模式无疑是游戏的精髓所在，如果能再有个资料片就完美了！（无限幻想中）

——不久前魔法师成功达到LV99的晴天

最无奈游戏

《铁拳5 暗之复苏 在线》（9人）

网络延迟让我们返璞归真。

——在受够了"延迟铁拳"的另类快感之后，UCG铁拳众重新开始玩OFFLINE。

本期最窘来信

窦一凡：上次写信后惊奇地发现，邮票由8毛涨到1块2了，上次吃炒饼，一高兴加了个蛋，于是知道鸡蛋5毛一个这种生活常识也会变的。听说最近生猪更是身价倍增，于是我想，虽然众小编在人民生活与心目中的地位不及生猪，但是作为高等生物的你们，也不能气馁啊，也要提升自身价值不是，所以为了你们，我愿做始作俑者，背负上历史的骂名，我在这里谨代表我自己和不过日子不知柴米油盐贵的众粉丝，正式批准你们将UCG由9.8元提价为10元！（众小编的掌声！欢呼声！尖叫声！）。

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购

总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、166～168期、总第173期、177～181期、总第184期、总第185期、总第186期，定价9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第171·172期、总第182·183期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

下期预告

《游戏机实用技术》2007年总第187·188期

一年一度的东京游戏展大餐，即将来临！

TGS精彩全收录

万众瞩目的东京游戏展将于9月20日举行。本次UCG日本采访团派出强大阵容，誓要为读者挖掘TGS的完全魅力。新作试玩、专人采访、丽影靓裳、台前幕后……你想看到的一切，我们都将为你献上！

DVD倾情奉献

本次将赠送DVD一张，为您全面呈现东京游戏展的魅力。除去精彩万分的游戏视频，更有珍贵的展会现场和实际试玩影像。110分钟只多不少，任何人都不容错过！

更多内容精心策划

除了东京游戏展完全报道外，本期还会收录《危机之源 -最终幻想Ⅶ-》等当月最新大作攻略。除此之外我们还精心准备了多篇专题策划和游戏小说，224页内容保证让你一看再看！

224页充实内容+110分钟精彩DVD

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第20～24辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21、26辑，定价8.8元；《游戏光环DVD》第27辑，定价9.8元。《游小说》第3～6辑，定价9.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

赠品小问答

在上期互动信箱调查关于"你会为了赠品而购买一本杂志吗？"的问题后，收到了众多有趣的答复，众说纷纭，在此特地节选几段与大家一同分享。

最主旋律的答案

广东 麦镇中：我想UCG＝GCU，为什么？因为GCU＝gold can unchange，总之就是UCG金不换！所以我买UCG绝对不是冲着赠品来的！（话又说来，赠品能值多少钱呢？）

昆明 周庆春：其他杂志看赠品，买UCG从来不看赠品，就算什么都不送也得买。

最老实的答案

广东 陈一行：会经过一段短时间的思想斗争，虽然最后都是购入居多……

天津 高亚文：会啦，当初UCG送Alucard的书签和《三国无双2》的拼图时，我都买了2本，还很阴险地鼓动同学也去买，然后把赠品骗过来，嘿嘿。

上海 王昆：我倒无所谓，不过我LP会，上次有本杂志送包当赠品，她一口气抱了十五本回来……

最作白日梦的答案

河南 崔臣昊：不会为赠品去买杂志，毕竟买杂志是要看内容的，当然，如果要送游戏主机的话还是可以考虑一下的。

最有目的的答案

江苏 云翔：各位亲爱的可爱的漂亮的帅气的成熟的小编，你们好！听了我这么诚恳的心声，你们是否发现我有很大的阴谋呢？其实你们猜对了！我看了这期的赠品后，双眼就开始发出太阳一样的光芒！真·三一万能侠是我早就想拥有的模型了！可惜我找遍我们周边的所有地方都没有找到！如今我终于有机会可以实现这个愿望了。

yaya6752：其实我早就想提这个建议了，不如下期UCG送变形金刚的模型吧，我一定买一本收藏一本，还帮同学带一本。

最坚定的答案

176564914：不会，赠品向来觉得是垃圾，不如不送，价格便宜1元也好。

猛拍一砖

广州 汤宓楷：185期第22页介绍《高圆寺女子足球2》的右下角的插图的旁边，写着"包括传球、投篮、使用必杀技能等等"，足球游戏出现投篮，太离谱啦！请UCG的WE战犯们，把邪魔天使拖出去剁手指！

肇事者

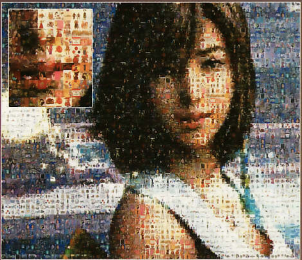
最另有目的的读者

本期来了新小编炎骑士，我表示欢迎和支持！但看到10A雨滴走了我郁闷啊！我还没收到过雨滴写来的明信片！这太打击我了，希望现在只有寄托在玛娜身上了！只求一张亲笔书写的明信片就好！要是连玛娜的明信片都没收到玛娜就走了，我期期写互动信箱就是白写了！在这我借写互动的机会祝雨滴一路顺风！

真有爱的读者

昆明 漆晓峰：这次发这张图是因为看了185期宅文化特企上的一张由很多图片拼成的《EVA》的图片，当时小编说"作者真的是相当有爱"，其实也许不然，在下发这张图其实没有别的意思，只是想告诉小编像这中由N张图拼成的画其实就是利用了色彩构成上面的空间混合原理。原理很简单，方法也不难，这张图我用电脑5分钟就做好了，其实倒是用颜色块构成的这一张我可是花了9天时间蹲在宿舍里一格一格的涂出来的啊，现在想想那时简直就像在地狱。

在下现在是大四的学生，学的是室内设计专业，不过自己非常喜欢游戏动漫，这些东西也成了自己生活的一部分，虽然是室内专业可自己的理想是今后从事游戏或者动漫工作，所以现在一直在练习，不过出于对UCG和游戏绘画的喜爱，我会坚持不懈地画下去。





动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《荒野兵器画集》，定价38元；《逆转裁判法庭解析全书》，定价28元；《机动战士Z高达 秘录图鉴》，定价28元；《怪物猎人 官方小说》第一部，定价9.8元；《怪物猎人 官方小说》第二部，定价9.8元；《变形金刚漫画版vol.5》，定价24元；《变形金刚漫画版第一代vol.4》，定价24元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价24元；《灼眼的夏娜》，定价38元；《平野绫写真集+凉宫春日的激奏》，定价38元；《超级机器人大战OGS 完全事典》，定价28元；《罪恶装备X 幻彩绘本》，定价28元；《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之书》，定价25元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价28元；《传说无限2传说系列全书》，定价28元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天籁传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏 》，定价28元；《模魂志》第7～12辑，单辑定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931－8663118。Email：acg@vip.163.com

冯智佳：我要跟多哥拼一下谁的桌面比较乱～



所谓"鼠有鼠洞，猫有猫道"，桌面乱也都有各自的乱法，您乱的是模型，我乱的是书；再所谓"人外有人天外有天"，您这模型的确是不少，但是要比起《模魂志》那边的小编来，我看……哼哼(—_,—)



四川省 陈东莺：看了这一期读编往来里"kflower"朋友的困扰，其实很好解决啊！我们这里100坪的房子租金大概是300～500，4套大瓦房的价格最多200元。我建议他把100坪的房子租出去，租金就可以拿来支付大瓦房的租金，还有剩余的可以给狗狗们改善改善生活。不过我觉得，单身男性不应该饲养大型犬，因为这非常影响和女生的交往！我养的是一只5个月大的小贵宾犬，它可是我追求女孩子的秘密武器。嘿嘿，它到目前为止对女孩子的爱心秒杀率保持在100%哦！

100坪房子的租金是300～500……请把房子打包邮寄给我吧！我付三年租金！

辽宁 毕征：话说以前一直就觉得UCG的小编们游戏玩得好，但在学校里应该都会被老师拿来当做玩物丧志的典型，学习成绩一般不会太好。现在此想法已变本加厉，目前已经开始研究众小编的文化程度了，哈哈哈。

玩游戏的水平和学习成绩可没有必然联系哦，拿编辑部来说，虽然博士、博士后级别的人物没有，不过硕士还是有的，至于学士更是一大把，所以你的愿望恐怕是要落空了。

陕西 IC：我现在在某铁路局的项目部谋生，地方偏僻，所以靠邮寄的方式得到的UCG，有次办公室主任把杂志送到我手里时说："你小子，这么大的人了，还看什么游戏杂志。"我真想干脆以后给我寄的时候就写"铁路隧道桥梁施工实用技术"。

没问题，届时再另附一张《电车GO！》的大幅海报包在外面，包您主任看不出半点破绽。至于该项服务的收费标准么……嘿嘿。(请自行参考《生化危机4》武器商人的笑声)

天津 董跃洲：185期的"黄金眼"SD高达G世纪的评分中新晋小编炎骑士半句批评都没有，还给了大拇指，却只评了5分……难道这就是传说中的"口蜜腹剑"？怪不得他的小编形象是黑的。

"《SD高达G世纪》系列"对于死忠们来说当然是需要推荐的，但就其总体的素质来说，也就是一个不过不失的水平，对高达没有爱的玩家基本上就可以无视了。

我看出来了，其实这封信的重点是想调戏新小编……

江苏 詹育晋：贵刊除了收关于游戏方面的问题，还收情感方面的问题吗？我知道当年D·S写了一篇关于追MM的文章，而且反响很大，所以我知道贵刊有许多资深人士，所以以后本人有啥问题是可以向贵刊求助的对吗？而且像胜哥那样的已婚人士相信帮助别人解决这方面问题是没有问题的。

更正一下，那篇文章是我和玛娜一起写的，而且玛娜的精彩点评尤为点睛之笔，所以，今后有啥情感问题就尽管给玛娜姐姐的私人信箱发信骚扰吧！不用客气！(— —+)

另类竞技网游《幻想大陆》



史克威尔艾尼克斯公司(SQUARE ENIX)新作，全新竞技游戏大作《幻想大陆》，也是FF12NDS版外传(亡灵之翼)的制作人制作的首款网络游戏。早在2004东京电玩展亮相后，这款号称新概念的竞技网络游戏就已经引起了业界和玩家们的关注。如此一款系出名门的作品，2007年正式与中国大陆展开激情碰撞！

在新游戏层出不穷的今天，中国的玩家们发现了一个现象：网络游戏的模式无外乎那么几种，先是练级，等级高了后就去PK；对战类不用练级，直接就开始PK；打累了便找朋友聊天。玩家早已经厌倦了泡菜式的游戏，拒绝泡菜的《幻想大陆》正好用其细微设定征服了玩家！

《幻想大陆》打破了传统网络游戏的单一模式，合理地将即时战和爽快操作融合到一起，使玩家在享受能力不断增长的乐趣同时体会到亲手控制人物参与战争的互动感，和有实力左右战争局面的战略性操作，并添加了各式各样的新想法，是一款在充满幻想色彩的3D空间，以战乱的幻想世界为背景而展开的另类竞技网络游戏。

《幻想大陆》保持了传统网络游戏的一切特点：交流、协作、任务及自我支配等，而这些，还远远不能把这款游戏的"另类竞技"表现出来。国战是《幻想大陆》的主要不同之一，你可以在战斗中只身一人冲入敌人大军中，用自己熟练的操作来实现一路的披荆斩棘，体验到网络对战游戏的乐趣所在。另外，与伙伴一起建立基地、要塞，搭建城堡，这一设定又将即时战略游戏的特点表现得淋漓尽致，只将自己的本领练得炉火纯青已经不再是决定胜负的主要因素了，想在大战中战胜敌人，就要有严谨的作战计划。网络游戏中的战争在升级，代替原始野蛮斗殴式战斗的，将是有战略、有战术的战争。

系出同门的《幻想大陆》与《FINAL FANTASY》系列有着许多相似，水晶是维持世界的能量之源，在游戏中收集水晶获得强力技能，并且利用水晶还可以创造各种建筑物。召唤兽的概念也有所不同，各种职业基本上都可以召唤出召唤兽，召唤兽不受等级限制，无论你是1级新兵还是经验丰富的老兵，都有机会成为召唤兽。

据悉，日前《幻想大陆》完成全新改版升级，增加了众多玩家朋友们翘首以盼的新内容，"训练场"系统、"竞技场"、技能平衡、全新任务、全新装备、全新地图……究竟竞技网游《幻想大陆》如何颠覆和另类，就只有你自己亲自玩过才能体会到了。

互动问答

答案请登陆(www.fantasyearth.com.cn<http://www.fantasyearth.com.cn/>)

邮寄至：北京市海淀区中关村东路1号清华科技园9号楼搜狐大厦5层北京易通幻龙公司张小姐收

或发送Email至：ammy.zhang@square-enix.net.cn

请在发送答案的同时，详细写明个人信息，包括姓名、手机号码、电子邮箱，以便及时寄送奖品。

获奖方式：只要寄送答案都有机会获得奖品。



答案截止日期：2007年9月25日，获奖名单将公布在第189期杂志上及《幻想大陆》官方网站(www.fantasyearth.com.cn<http://www.fantasyearth.com.cn/>)上。

奖品为：《幻想大陆》手机链、《幻想大陆》手机擦、毛绒玩具。

1.以下哪个国家是盖布兰德帝国？



A B C D E

2.以下哪种人物是游侠职业？



A B C D

3.以下召唤兽哪种不能直接召唤？

A：巨人 B：骑士 C：死亡剑灵 D：龙

4.10级人物在战场上一次最多可以采集多少水晶？

A：10个 B：15个 C：20个 D：5个

5.召唤骑士需要多少水晶？

A：50个 B：20个 C：30个 D：40个

6.《幻想大陆》最多支持多少人参与国战？

A：50人 B：60人 C：80人 D：100人

四川省 陈东鹭：刚刚起床就开始写这期的回信，因为刚才做了个太奇怪的梦了。我梦到UCG编辑部搬到我家对面的二楼，而且玛娜女神伸出头来对我笑，还扔给我一个大铃铛。这都是什么来的啊……请问此梦何解？

——2007年8月27日晨

很显然，此梦别的用途没有，督促你给我们写信的用途是达到了。



dfas0077：现在我已经把《洛莉塔》奉为圣经，总之在下极力向编辑部的各位推荐《洛莉塔》，不管是不是OTAKU，也不管控不控萝莉，都应该去认真地把这部书研究几遍。

可惜你推荐得稍微迟了点，编辑部里喜欢萝莉的早就看过这本书，不喜欢萝莉的打死也没兴趣看。还有，你极力怂恿我们认真研究此书，究竟有何企图？

据我所知还是有不少人对这部作品颇为反感的，不然它也不至于被禁了，而大家对于原作的理解也有较大分歧。所以我的态度是：不提倡、不推荐、不鼓励、不反对。

何旭明：在小编中，日文最好的是小邪，有个"邪魔院"的栏目，让我们了解到了日本的文化和日语知识。看UCG的读者当中其实有相当大一部分是学生，平时学得最多的一门外语是英语吧，而且现在好的英语游戏也不缺乏，所以UCG可以考虑开一个有关欧美文化和英语知识的栏目，至于主持人嘛，就由多边形来主持，因为这次是他对游戏制作人作了专访，相信他英语一定很棒，栏目的名称就叫"多边庭"吧。

关于英语水平，以前流行什么六级托福之类的，时下流行的说法，说某人英语好，是"字幕级"的英语，意思是说这人看原版电影不用打开中文字幕，这才是真正的牛×。在下不才，顶多算是个"预告片字幕级"的英语(每期光盘里预告片都是听译的，其中还有些许错漏之处)，得到大家称赞实在是羞愧难当。

amx74682：我还没看到雨滴的女仆高达形象捏怎么她就要闪人了！555，那个画师从新马泰回来的路线最好表经过海南岛！让我知道他是谁谁谁非把他凌迟，五马分X，拿古伦0式到3式+大Z+把他砍个N遍！

在我的严刑拷打下，画师自从云游结束后就一直在连夜作画，这期的"游戏军火库"中已经有新的小编机械造型登出了，不知您老看了是否满意。至于女仆高达形象的雨滴，kero kero kero……(学军曹奸笑中)。

本期最可怕的来信

陆阳：个人感觉最近这几年UCG小编流动性太大了，先后有不少小编离开，如紫枫、SOUL、阿迪、阿修罗、猫太、沙罗……还有这期的雨滴MM，总是感觉非常的遗憾啊！希望其他的小编可别走啊！

嘿嘿！为此我想到了编辑部应该和足球俱乐部一样，弄个违约金。要是小编们想转会的话，就得让小编去的其他公司出违约金。然后才放人，这样编辑部也会很多好处的，只见老编在暗地里笑得合不拢嘴的数Money，要是人家出不起，那么小编就得一直为我们读者服务了。哈哈，违约金最好就是天文数字，比如纱迦1亿啊！玛娜2亿啊！多边形1亿，GOUKI1 亿、邪魔天使1亿等等！另外合同也签终身制的，这样就万无一失了，想走，没门。这样就是卖身契了，哈哈哈哈哈，多么伟大想法啊！

本期最冷笑话

广西 黄琳琳：等分数，等分数线，选学校，填志愿，等消息……这一系列工作比高考还煎熬，结果十拿九稳的学校竟然因为填错批次而无法投档，这一刻我亲身体验了"晴天"霹雳(晴天你好狠！)的感觉。



掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，定价12元；《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69～71辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.2，定价25元。《塞尔达传说海拉尔编年史》，定价38元。《口袋玩家》Vol.1，定价16元。《PSP专辑》Vol.3，定价25元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投递到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。

电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

游戏·人 五周年寄语征集

各位《游戏·人》的读者朋友，大家好！

从2002年9月至今，以"领略游戏文化，体验游人生活"为主旨的游戏文化刊物《游戏·人》已经五岁了。这在五年时间里，共有24本《游戏·人》在编辑、撰稿人的努力与读者朋友的支持下诞生，为大家奉献了数百篇优秀的特企、特稿、专题、评论、小说……总文字量超过700万。相信与《游戏·人》共同成长的广大玩家，在与《游戏·人》相识相伴的过程中，会有一些话想对我们说。

在此五周年之际，特举办"《游戏·人》五周年寄语征集"活动，您可以写下对《游戏·人》的祝福、建议或是不满，您的鼓励和鞭策将是我们前进的最大动力！

本次寄语征集与之前的类似活动有所不同，我们还希望您以"5"为主题，告诉我们：

(1)《游戏·人》给您留下最深印象的1～5篇文章；(可能的话请写上简短评价)

(2)5年中您身边发生的最有趣或最感人的游戏经历；

(3)做为一个玩家，5年前的自己在5年后的今天最大的变化是什么？

在近期出版的《游戏·人》第25辑中，会收录部分精彩寄语。凡寄语被收录者，都将获得礼品一份，而篇幅写得比较长的寄语作者还将直接获得稿酬。因此，参加本次活动的朋友，请提供真实姓名、联系地址和邮编。建议大家将寄语和个人信息发至《游戏·人》专用信箱：

gamers@263.net

以便礼品与稿费的统计。本次活动，感谢levelup.cn的大力支持，并感谢所有参与者。

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS



◆前几天看到好男们的网王定装照，那真是把我雷得似魔似幻风中凌乱，最关键的是我愣是认不出来谁演的谁……

◆《FFCC》又陷入“刷”的漩涡中无法自拔了，受“大菠萝”的影响总觉得打造装备应该加入打孔的设定。

◆《我的腐女女友》据说要出第二部了，大期待，那个女友的剽悍之处不是能用语言来形容的！

◆在这个世界中，时间是你的敌人。这段你自以为在你掌握之中的时光实际上是你的主宰。



☆在QQ上与老妈聊天，得知家里养的两只乌龟长大了，体积从“诺基亚E50”提升到“摩托罗拉E680”的级别了，照这样长下去，估计等到我过年回家的时候，这两个家伙的块头会超过“索爱P990”，一年之后达到Wii的级别基本上不成问题。



☆《机动战士高达00》的动画还没有开始播放，一大堆周边就已经出来见人了。望着柳濑敬之那另类的机械设定，我真的不知道说些什么好，记得当初他绘制同人作品的时候画的那些高达作品还蛮耐看的，可是现在倒好，轮到自己做主了，就开始胡作非为起来。哼，我看你能折腾到什么程度！



◆《JWE2007》已经玩了将近两个赛季，选用的是紫百合佛罗伦萨，全部难度都调为最高，艰难起步，高价送走了维耶里、穆图等人，总算有了点经济基础。第一个赛季结束后冒着倾家荡产的危险买进了肥罗——AC米兰居然答应了我的转会请求，真是意外，为啥中国董就怎么也不肯来呢？肥罗的转会费、工资都是全联盟最高——果然很值，目前是联赛的最佳射手。但目前队伍面临巨大考验，一是冬季转会期只出不进，看中的人都不来，现在只有肥罗和帕齐尼两名前锋可用，球队战术受到很大限制；二是赛季下半程的赛事密集程度远超我想象，几乎周周双赛，肥罗频频受伤，帕齐尼独木难支，球队的疲劳度之高也是在我的“大师联赛”历史上从未有过的。还好游戏新增了一个“跳过比赛”的功能，让电脑自己打比赛，虽然得不到点数，但正所谓眼不见心不烦，而且居然还能连胜的成绩，现在就指望着熬过第二个赛季，在夏季转会期运作大手笔交易，充实球队，以备下赛季的冠军联赛之用。

◆其实说了这么多，《JWE2007》也就是一个在《PES2008》到来前的开胃菜而已……不知道TGS展上会不会有《WE》新作的试玩呢？



▶曼联的32号球衣购入，也就是说精神上已经与特维斯在一起了！



☆本想去书城找点有用的参考书看看，结果没有找到，最后买了一本《地球之谜》。小时候我是很迷这类书籍的。这本书全彩印刷，图片清晰，价格也不贵。不过里面的内容很多都是小时候看过的，一些明显属于道听途说的内容也被保留下来，实在令人大汗。顺便说一句，其实小时候我很想成为地外生命专家的……

☆《战国无双2 猛将传》应该是“《无双》系列”在PS2上最后一作了吧？不要告诉我还有《无双大蛇 猛将传》……说起来Capcom最近也放出了《战国BASARA 2 英雄外传》的消息，看起来似乎还是颇有诚意的，期待！

☆《剑刃风暴 百年战争》的X360版以及《银河战士PRIME 3》的日版遥遥无期，怒！

☆下期便是一年一度的TGS大餐。这次又有好几位小编将肩负重任杀奔日本，其中就有兄弟在下敝人我。按计划会好好体验一番《真・三国无双5》以及其他大作，还请各位读者期待。



▲闪闪☆亮亮的《嗤之以鼻》险些把我吓死，幸好专辑里的《两极少女》还不错。

Ⅰ《游戏・人》五周年寄语征集活动火热进行中，对《游戏・人》有爱的朋友不要错过。

Ⅱ《特技人 点燃》越玩越像《火爆狂飙》，我甚至怀疑两个制作组中的重要成员有重合。如果《火爆狂飙》新作中加入类似《特技人》的玩法，那就彻底圆满了。

Ⅲ《变形金刚漫画版》的译者狂飙即将步入婚姻殿堂，作为因变形金刚而结识的好友，在这里祝福一下。



Ⅳ在买东西的时候给了张百元大钞，不良商贩说没钱找，但把真钱还给我时就成了假钱了，手法像变魔术一样。还好自己在银行那几年炼就一双火眼，将其当场揭穿。各位读者在买东西时千万要小心，就算没有分辨假币的特技，也可以在付钱的时候记一下钱上号码的最后几位数。

Ⅴ[本期语录主角：胜嫂]胜嫂问我：“你知道地瓜为什么可以在水中生长，却不能结出果实吗？”我从没听说过这样的事，当然回答不知道。“因为在水中压力太小，所以只有在土壤中才能结果。”她顿了一下，接着说，“所以你这个地瓜脑袋要记住，要多给自己一点压力。”哦，原来绕了半天，她是在用这种奇怪的方式激励我啊！



本期主题：综艺八卦

1.前几天终于买到了希区柯克作品全集，连着看了几天晚上后，突然有点想找些综艺节目热闹一下，于是打开电视，看到某电视台一名为“爱美大作战”之类的栏目，正是互动答题时间，一女主持人微笑提问曰：“本期的问题是，1号和2号谁得的票数多？答案1——1号多，答案2——2号多……”遂立刻转台，原来现在的电视节目已经从降低智商直接发展到无视人类智商的阶段了。

2.在《康熙来了》看到范晓萱近期的专访，发现她居然又回归了《绝代名伶》时期的浓妆造型，稍稍被雷了一下。比较起来，我觉得范晓萱最好的造型应该就是拍这组照片时的状态，灵气十足，清秀又不乏美艳，简直是男女通吃的超级杀手。



3.既然要怀旧那就怀旧到底吧……不知道现在读者还记不记得很久之前国内一支很受欢迎的少女偶像团体“青春美少女”，在我上中学的时候记得她们超级红，这几天看到当初最有人气的团员蒋中一再度复出，可惜岁月蹉跎，如今已泯然众人矣(T_T)……让人不禁惋惜。



〓《战国无双2 猛将传》如约而至，然而我保存有"无双"全系列记录的记忆卡却不翼而飞……唉，重头开始招兵买马的过程还真不是一般痛苦。T_T

〓经某位读者推荐，最近又看了一遍余华的《活着》，记得十五年前第一次看到这个故事时还是在《中国连环画》上，虽然那时才小学五年级，但很多情节至今翻看起来仍然历历在目，这大概就是一款文学名作的力量吧。"人是为了活着而活着"——悲怆依旧，机锋依旧。

〓"如果把你流放到一个荒岛上，只能随身带一款游戏，你会选择哪个？"某天，当被一个朋友如此问及时，我想了半天，然后回答他："《街霸方块》。"



◀非常喜欢这张图片的意境——个人认为这足以列入《One Piece》的十大经典场景了。

〓各位Wii玩友醒目：《Wii专辑》第一弹即将于9月15日在全国上市，本书为224页16开全彩，另附Wii游戏百科集萃DVD一张。如有其他，则为伪版。



◆下个月就是中秋佳节啦，可能是小时候月饼吃多了的缘故，现在一想到月饼就一阵恶心。不过中秋节是我们联络长辈，表达敬意的好机会。最近我一直为买什么牌子的月饼送人而发愁。巧了，前两天编辑部楼下居然开了一家名牌月饼专卖店，这下我可省了心。

◆我有个习惯，如果喜欢一首歌曲会将它连续听上一个星期，直到听腻了为止。

◆《战神》初代制作人David Jaffe单飞后的新工作室居然名叫"Eat Sleep Play"，这难道就是个性张扬的表现？



☆制作本期杂志的这段时间中，晴天一直和掌机打着交道，NDS上有《FFCC》和《召唤之夜 双子时代》，PSP上又有《荒野兵器XF》和《龙骑士的咏叹调》，而同时出现这么多自己感兴趣的游戏，晴天索性来个一把抓，以至于现在连睡觉前都必须与敌人厮杀两把才能安然入睡……

★在玩《荒野兵器XF》的时候，被某个敌人的技能命中后竟然莫名其妙地回到了出击准备画面，本来还以为游戏出现了BUG，后来向通关的玛娜询问后才知道，原来游戏中的确存在着这种比较"有才"的设定……

☆《FFCC》绝对是近期NDS联机游戏的热门项目，目前晴天也正在和邪魔天使等人突破"VeryHard"难度中，除了可以更容易收集到各种奇装异服外，联机模式中EXP的增长速度只能用"一日千里"来形容，看来改天一定重新练一个"炼金术士"来满足自己的收集欲望才行(\^o^/)。

★算算日子距离TGS只有半个月了，估计下期编辑部又要进入新的"备战阶段"了，究竟年底的游戏市场会迎来怎样的局面，一切都会在不久后揭晓，各位读者也和晴天一起期待吧。



★虽然断断续续，但PSP版《SD高达G世纪》终于还是全都打完了！强烈期待11月PS2上的系列最新作，UC最高！

★在做本期的SD高达最新作前线的时候，16惭愧的发现自己还有非常多的UC作品没有看过，希望能在游戏中恶补一下……



★下期有《龙穴》，不知是不是真的像美站评价的那样糟糕——应该还可以吧……

★下期又到了TGS，大家一定要期待我们的全面报道哦！



★PSP-2000是一部看起来没觉得小、拿起来却切切实实地感觉到轻薄了的掌机，关心已久的视频输出功能确实令人满意，就算是在1080p的大电视上看也还是觉得很清晰，真想试试接投影器的效果啊……

★莱比锡游戏展的内容之多超乎想象，和7月份的E3简直没两样了，可惜杂志页数有限，很多内容不得不忍痛放弃，或者留到下期的TGS。希望明年的莱比锡游戏展可以多准备一些篇幅。

★刚到9月，对中国人来说一年只是刚过了一半，可在欧美游戏业，年末商战的气息就已经很浓了，《战鹰》、《龙穴》、《天剑》、《光环3》……真是一个恐怖的9月啊！另外今年的TGS内容肯定是空前丰富，E3和GC展内容虽多，不过首次公开的新作还是少了一些，估计是都留给TGS了……看来下期的休息计划又要泡汤了(T_T)



□八月最郁闷的两件事：第一、没有抽到《MGS4》网战的测试名额；第二、没有抽到《COD4》网战的测试名额。真烦厂商这种故弄玄虚的伎俩，既然是"公开测试(Public Beta)"，自然是人数越多越好啊，搞了半天还是小范围的"公开"，鄙视之……(>"<)

△新赛季Kick Off！除了英超因为转播问题有些不爽之外，其他剩下的就是期待精彩的比赛了，米兰加油！(截稿前两天欧冠联赛的分组抽签结果也出台了，米兰又是上上签啊，传统强队的签位也都尚可，今年又有不少好戏看。)

○受到诺基亚的盛情邀请，去广州参加他们的新品手机发布会，趁机"偷得半日闲"(笑)。诺基亚这次把战线拉得很开啊，试图凭借手机向各个传统娱乐休闲领域进军，从一个手机制造商转变为一个内容服务商，其实我觉得游戏机厂商可以从手机市场的竞争中学到不少东西。

×九月最期待的两件事：第一、TGS 2007；第二、《光环3》！不过好像这两件事在时间上有所冲突……不过还是要提醒大家留意下期杂志的TGS传统大餐哦！至于我嘛……老老实实等TGS之后慢慢地爽《光环3》，哭哈哈哈……



▶广州的天气也很不错啊，这照片有点"海市蜃楼"的味道~



■新PSP拿到手里的第一感觉就是——好轻呀！虽然重量上只减少了30%，但是手感上却有轻了一半的感觉，十字键稍微高了一点，按起来很实在。不满之处就是要手动开仓，很简陋的感觉……

■最近每天下班回家都要打开电视津津有味地看上几集《哆啦A梦》，引起火云再次重温《哆啦A梦》的，是前几天在某人博客上看到他创作的猥琐版《哆啦A梦》的合集，画如其人，这个博客的主人一定对《哆啦A梦》很有爱。



■下期杂志就可以玩到《FF7CC》了，下期杂志就是期待已久的TGS特别报道了。今年E3与GC日本厂商都没有传出什么爆炸性的消息，看来都准备憋在TGS爆料，这一届TGS必定精彩纷呈，我们已经准备好战斗了，各位玩家准备好了吗？

游风艺苑

Gallery of Game Style

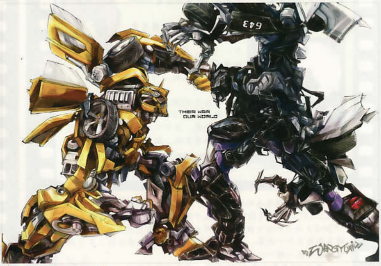
栏目主持 一刀

GALLERY OF GAME STYLE

一刀有话说

对于大多数学生读者来说，拿到本期杂志时新学期已经开始了。刚刚过去的这个暑假，一定给你留下了不少美好回忆吧！积攒了半年没碰的游戏是不是都通关了？第一次手把手地教"同桌的她"在依瓦利斯大陆展开冒险之旅，那感觉是不是很美妙？在《WEJ2007》中"40：0"搭倒那个只会吹牛的讨厌鬼，是不是真的爽极了？好了，现在开学了。自习课上，同桌的她霸占了你的NDS，和你球场上的手下败将一起，头碰头地"练脑"去了。你百无聊赖地翻着这本杂志，然后看到上面这段和你此刻的心情一样无聊的话。那么，不如重新拿起你的画笔吧。我知道你行的，加油兄弟！





北京·王羽熙

《变形金刚》算得上今年暑期最热的影片，而眼前这张取材自该片的"大黄蜂VS.路障"水平也相当不俗。设计草图的上色方式，将充满节奏感的线条与率性洒脱的色块结合得非常棒，整个画面显得动感十足。

广州·Mastema

一幅出自女画手笔下的《光明之风》的同人作品，相比原画，特色非常鲜明。"之所以选择繁花似锦的季节，就是希望能令大家在炎热潮湿的夏日里回想起春天的清爽凉快啦！"嗯，女孩子想得就是周到，本刀仿佛已感到凉风习习了！

广州·HJW1983

也许在听说Capcom公布的最新2D格斗竟取材自《战国BASARA》，而非传说中的"《街霸》系列"最新作时，你我的感觉和上图的作者一样无奈。但面对这幅可以乱真的西村氏画风作品，本刀真的想和广大"SF饭"们一起振臂高呼："《街霸4》早日到来吧！"





上海·张胤杰

女仆，而且还是身穿蕾丝花边制服的歌特萝莉女仆，不错，的确是迎合某些人恶趣味的作品。不过假如给她加上一对猫耳……等等，女孩儿脑袋两侧的竟然是……牛角和牛耳？作者果然够标新立异，很好，很强大！



重庆·WHITE CAT

表情猥琐诙谐的桃毛兽王、就算戴着防毒面具也挡不住一脸贱笑的搞怪小猫，当然还有这位永远都一身"时尚华丽"装备的可爱女主角。这些都将《怪物猎人》的世界诠释得妙趣横生。所谓艺术源于生活，如此作品大概也只能出现在对猎人生涯有着深切体验和真挚感情的作者之手。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

不知不觉来到编辑部已经一年半的时间了，除了感叹时光飞逝外，每天不断地在工作中学习与沉淀，才是让自己感到过得很充实的主要原因。其实现在回想起来到编辑部的第一天，正好是2006年4月1号，没错，就是在这个特殊的节日里，晴天与编辑部众人打过招呼后，在宿舍内收拾好行装便倒头睡去，甚至还没有时间去思考这一切是否是主编给我开的一个玩笑(笑)。

这次晴天接到写博客的任务后，一开始还真为写作的题材发了愁，谈游戏总感觉成了“具有个人特色的游戏介绍”，谈人生似乎又有故作深沉的嫌疑，不过好在最后受到了星夜的启发，才将这次的主题定位在了“习惯”上，或许每位玩家都有享受“游戏生活”的不同方式，但只要大家能在这篇文章中找到产生共鸣的地方，对于晴天来说就是最大的满足了。

最近发表 LATEST TOPICS

理想随感
星夜发表于2007.10A(总第185期)

还能再假点儿吗?
GOUKI发表于2007.9B(总第184期)

写给你，也写给自己
胜负师发表于2007.8B+9A(总第182·183期)

面朝大海，春暖花开
玛娜发表于2007.8A(总第181期)

爱上改变 爱上习惯

晴天发表于
2007.10B(总第186期)

从习惯到改变

曲折而细腻的情节，新鲜而有趣的系统一直都是晴天选择游戏的第一准则，再加上并不复杂的操作和充分的思考时间，RPG和SLG几乎占据了自己所有的游戏时间。但随着近几年次世代主机纷纷出炉，画面素质的全面提升也俨然成为了游戏吸引玩家的主要因素，不过比起事先放出的宣传影像，晴天还是喜欢在玩到实际游戏后再对作品作出评价，因为它们正如电影的预告片一样，精彩的剪辑无疑能达到“化腐朽为神奇”的效果，其中向玩家展示的必定是最精彩的部分，但更多细节上的东西只能在真正的游戏中才能慢慢体会到，甚至有些时候抛开画面的因素，游戏的优缺点才会更加直接地展现在自己面前，毕竟真正的“玩”游戏，玩的是游戏的系统，并不是游戏的画面。

对于游戏的坚持，相信很多玩家都会和晴天一样，只会将主要的精力放在自己擅长的游戏类型上，就像晴天玩对战游戏时总会胡乱按键，玩FPS游戏总会因为视角关系而感到晕头转向一样，不适合自己的东西无论它如何变化也很难吸引自己的目光。不过坚持是一回事，环境所带来的改变却是不可抗拒的力量，因为自从《怪物猎人》系列”闯入晴天的游戏生活后，现在每当别人问起擅长的游戏时，自己终于能够报出一个技术还算过得去的动作游戏，至于新手猎人的成长之路，留意过晴天小编寄语的玩家也一定不会陌生，甚至自己偶尔也会在“问题小卖部”中解答新手玩家的疑惑，在拓宽自己游戏面的同时，不但与编辑部的“猎人众”建立了深厚的友情，与读者之间的互动也得到了加强。现在回想起来，这种改变无疑是幸福而快乐的，而“独乐乐不如众乐乐”的游戏理念果然更加符合现时代的玩家，人与人之间的隔阂，空间或时间上的距离都可以通过网络轻松消除，“互动”将会成为次世代游戏所具备的基础功能。



▲游戏与生活其实只有一线之隔，适当地沉淀才是享受的开始。

从改变到习惯

游戏杂志编辑可能是大多数热爱游戏的玩家最羡慕的职业之一，但真正将自己的知识运用到杂志上时，晴天才明显感到自己需要学习的仍然有很多很多。最初来到编辑部时如此，现在以及将来都会如此，因为此时具备的并不仅仅是对游戏本身的了解，实时把握整个业界乃至国内游戏市场的情况，才能制作出更有针对性和引起读者共鸣的东西。写作时心态的改变估计是成为编辑后晴天第一件做的事情，从最初的排行榜到后来的游戏攻略，晴天也尝试过杂志上的绝大多数栏目，虽然其中的内容都不尽相同，但是严谨的工作态度却是共通的，因为在经过印刷后任何错误都是无法更改的，而为了给大家呈现更专业的内容，花几个小时甚至几天去验证某些数据的正确性也是绝对必要的，加班也因此成为家常便饭，如果各位看官已经做好以上的觉悟，那么你又向自己的梦想多迈进了一步。

看电影、电视剧多了，某些桥段已经可以倒背如流，如果还能引经据典地为旁人讲解出处，那么估计你离最后的“审美疲劳”可能也不远了，而这个道理同样适用于游戏，无论游戏的剧情如何精彩，系统如何巧妙，只要你够有心都能找到它们的原型，因为任何事物的发展都是在前一个阶段的基础上逐渐变化与衍生，这是自然界的规则，任何人都没有能力去改变。相信对于很多游戏阅历丰富的玩家来说，时不时自己脑中就会萌生“现在的游戏越来越没创意”的想法，而要想成为一名游戏编辑，每天接触各种类型的游戏也在所难免，如何始终保持自己客观的立场，尽可能多地发掘游戏中的亮点就成为了不可或缺的能力，这在一定程度上也是一种心态的调节，只有不断地接受改变并习惯改变才是使自己游戏热情不灭的最佳方式。

写给阳光成员

作为从阳光成员到编辑的受益者，现在晴天也经常会和阳光成员互通邮件交流写作的心得，而最近经常被问到的则是“如何找到好的素材进行写作”，其实这个问题就像上面提到的改变与习惯一样，只要大家调整好自己的心态，不要总将眼光局限在大家共同关注的一线大作或焦点问题上，那么你必然会发现一些被大家所忽视，但却更具实际意义的写作元素，这也正好与杂志社的择稿标准不谋而合。最后还要感谢一直支持晴天工作的更木剑八、安静的雨夜、hizame、Solid等阳光成员，因为你们的参与才使得晴天制作的内容更加丰富多彩，并向更多广大读者展示自己学习与交流的成果，希望通过我们共同的努力，你们最初参与阳光学院时所抱有的梦想都会慢慢变成现实，因为梦想并不仅仅属于你我，更属于更多热爱游戏的人……

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：爱上改变 爱上习惯

【2007-9-1 13:38:17 By:D·S】

你这第一个叛逃的家伙(只玩官方更新任务)还敢自称“猎人众”？－－#

RE：爱上改变 爱上习惯

【2007-9-1 13:44:51 By:纱迦】

晴天在编辑部有机器猫之称，有兴趣的读者请期待本人的进一步爆料。

新作发售表 NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年9月4日～2007年10月31日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年08月31日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	756.07元人民币
100日元	6.52元人民币
100欧元	1033.21元人民币
100港币	96.99元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

每年的9月我们都将迎来TGS这个游戏界的盛会，但是这个9月我们的目光不会全部集中在TGS身上，因为本月实在有着太多的超级大作等着我们去体验。除了为大家推荐的几部AA级的作品外，全新操作方式的《战国无双 KATANA》、极有可能是个超级大雷的《龙穴》、延期数次的《枪神》、EA试图挑战托尼·霍克的《Skate》、二战FPS《荣誉勋章：空降兵》等等，都将挑战你的荷包厚度。

异世纪传说3 THE FINAL 09.06

推荐度 A | PS2 ACT | Banpresto | 6980日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应

作为系列的最终篇，本作再次收录了在机器人动画界颇具影响的8部作品，其中真·盖塔、涅瓦什以及王者盖纳的3D化最令FANS兴奋，而无论是机体体积还是运动、攻击方式都将严格按照原作设定，保证玩家在游戏中能有与原作同样的感觉。除此之外，本作首次引入主题歌要素，战斗中根据玩家选择机体的不同，背景音乐会改为原作经典主题歌，合体必杀攻击依然会出现，而火爆华丽的必杀攻击配合热血豪迈的歌声，FANS绝对不能错过！





天剑 09.12

推荐度 A | PS3 ACT | SCEE | 59.99美元 | 无对应周边 | 17岁以上玩家对应

做为SCE大力宣传的第一方作品，《天剑》在这个秋天对于原创及独占作品稀缺PS3来说意义不凡。尽显次世代水准的画面，气势磅礴的场景，超过10G的多国语音与东方感十足的华美音乐，都可以让本作成为PS3的演示级游戏。本作在系统方面在吸收了"《战神》系列"注重表演性特色的同时，也有一些创新之举。尽管游戏尚未发售，但在资讯爆发的今天，我们已经可以通过各种渠道，了解《天剑》的优缺点。不过对于PS3玩家来说，给这样的作品打上A级的推荐度并不为过。





PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年9月			
4日	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99美元
6日	柏青嫂战国无双	山佐DiGiワールドSP パチスロ战国无双	Yamasa Entertainbent	SLG	5800日元
11日	NHL 2K8	NHL 2K8	Take-Two Interactive	SPG	59.99美元
11日	科林·麦克雷拉力：尘土飞扬	Colin McRae：DIRT	Codemasters	SPG	59.99美元
11日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	59.99美元
12日	天剑	Heavenly Sword	SCEA	ACT	59.99美元
13日	无限地带23 蓝色加兰德	メガゾーン23 青いガーランド	Compile Heart	AVG	6800日元
17日	特技人：点燃	Stuntman Ignition	THQ	ACT	59.99美元
17日	极品醉车2：激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	THQ	RAC	59.99美元
18日	炽天使2：二战绝密使命	Blazing Angels 2：Secret Missions of WWII	Ubisoft	STG	59.99美元
21日	乐克乐克 Cocoreccho！	Oiedeyo LocoRoco！！Boo Boo Cocoreccho！	SCEJ	ACT	付費下載
24日	Skate	Skate	EA	SPG	59.99美元
25日	枪神	Stranglehold	Midway	ACT	59.99美元
27日	亚迦雷斯特战记	アガレスト战记	Compile Heart	RPG	6800日元
27日	上古卷轴Ⅳ：湮灭	ザ エルダースクロールズⅣ：オブリビオン	Spike	RPG	7800日元
		2007年10月			
2日	NBA 2K8	NBA 2K8	2K Sports	SPG	59.99美元
2日	NBA Live 08	NBA Live 08	EA	SPG	59.99美元
2日	NBA 08	NBA 08	SCEA	SPG	49.99美元
9日	世嘉拉力 Revo	Sega Rally Revo	SEGA	RAC	59.99美元
16日	FIFA Soccer 08	FIFA Soccer 08	EA	SPG	59.99美元
23日	耶利哥	Clive Barker's Jericho	Codemasters	AVG	59.99美元
23日	瑞奇与叮当 未来：毁灭工具	Ratchet & Clank Future：Tools of Destruction	SCEA	ACT	59.99美元
25日	审判之眼 机神的叛乱 SET.1	The Eye of Judgment 机神の叛乱 SET.1	SCEJ	TAB	9980日元
25日	忌火起草	忌火起草	Chunsoft	AVG	7980日元
28日	吉他英雄III：摇滚传奇	Guitar Hero III：Legends of Rock	RedOctane	MUG	59.99美元
30日	辛普森家族	The Simpsons Game	EA	ACT	59.99美元
30日	飞越时空	TimeShift	Sierra Entertainment	FPS	59.99美元
31日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	59.99美元
预定	GT赛车5 序章版	グランツーリスモ5 プロローグ	SCEJ	RAC	日版未定

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年9月			
6日	异世纪传说3 THE FINAL	Another Century's Episode 3：The Final	Banpresto	ACT	6980日元
11日	NHL 2K8	NHL 2K8	Take-Two Interactive	SPG	49.99美元
11日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	49.99美元
13日	实战柏青哥必胜法！ CR樱花大战	实战パチンコ 必胜法！ CRサクラ大战	SEGA	SLG	4800日元
17日	极品醉车2：激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	THQ	RAC	39.99美元
18日	无双大蛇	Warriors Orochi	KOEI	ACT	美版未定
18日	虹吸战士：黑镜	Syphon Filter：Dark Mirror	SCEA	STG	29.99美元
20日	金色琴弦2 安可	金色のコルダ2 アンコール	KOEI	AVG	4800日元
24日	蠢材秀：游戏版	Jackass the Game	Red Mile Entertainment	ACT	29.99美元
25日	劲舞革命 超新星 2	Dance Dance Revolution SuperNOVA 2	Konami	MUG	39.99美元
27日	死神BLEACH～刀刃战士2nd～	BLEACH～ブレイド・バトラ2nd～	SCEJ	ACT	6980日元
27日	梦幻之星 新宇宙 伊尔米那斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	SEGA	RPG	4800日元
27日	混沌时代 欲望	ジェネレーション オブ カオス ディザイア	Idea Factory	S·RPG	6800日元
		2007年10月			
2日	NBA 2K8	NBA 2K8	2K Sports	SPG	49.99美元
2日	NBA Live 08	NBA Live 08	EA	SPG	49.99美元
2日	NBA 08	NBA 08	SCEA	SPG	49.99美元
2日	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
2日	蜘蛛侠：敌友难辨	Spider-Man：Friend or Foe	Activision	ACT	49.99美元
4日	吉他高手＆狂热鼓手 V3	ギターフリークス＆ドラムマニア V3	Konami	MUG	6980日元
4日	实况棒球大联盟 2	实况パワフルメジャーリーグ2	Konami	SPG	6980日元
4日	龙珠Z 电光石火 Meteor	Dragon Ball Z：Sparking Meteor	NBGI	FTG	6800日元
11日	美少女雀士Ⅳ	アイドル雀士 スーチーパイⅣ	Jaleco	TAB	6800日元
18日	世界英雄 豪华版	ワールドヒーローズ ゴージャス	SNK Playmore	FTG	4800日元
18日	女王的宫殿	Palais de Reine	Interchannel-Holon	SLG	6800日元
18日	人面鱼2 －北京原人育成工具－	シーマン2～北京原人育成キット～	SEGA	SLG	6800日元
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2：Castaway	EA	SLG	49.99美元
25日	召唤少女	召唤少女 ～Elemental Girl Calling～	角川书店	S·RPG	6800日元
25日	世界杯排球赛 ～美神进化论～	バレーボール ワールドカップ～ヴィーナス エボリューション～	Spike	SPG6	800日元
25日	魔塔大陆2 响彻世界的少女的创造诗	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	Banpresto	RPG	6800日元
28日	吉他英雄III：摇滚传奇	Guitar Hero III：Legends of Rock	RedOctane	MUG	49.99美元
31日	极品飞车 职业赛道	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	49.99美元
31日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	AVG	49.99美元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年9月			
4日	百战天虫：开战时刻 2	Worms：Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99美元
11日	机密武装：传染	Coded Arms：Contagion	Konami	FPS	29.99美元
13日	Fate/老虎竞技场	フェイト/タイガーころしあむ	Capcom	ACT	4980日元
13日	危机之源 －最终幻想Ⅶ－	クライシス コア －ファイナルファンタジーⅦ－	Square Enix	A·RPG	5800日元
17日	极品醉车2：激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	THQ	RAC	39.99美元
18日	超级方块3	Super Collapse 3	MumboJumbo	PUZ	29.99美元
18日	游戏王对战怪兽 GX 卡片力量 2	Yu-Gi-Oh！GX Tag Force 2	Konami	TAB	美版未定
20日	R-Type战略版	R-Typeタクティクス	IREM Software	SLG	4800日元
20日	潜龙谍影 掌上行动 Plus	メタルギア ソリッド ポータブル オプス＋	Konami	ACT	2400日元
27日	湾岸竞速 携带版	湾岸ミッドナイト ポータブル	元气	RAC	4800日元
27日	英雄传说 空之轨迹SC	英雄传说 空の轨迹SC	日本Falcon	A·RPG	5800日元
27日	杏仁怪盗 携带版	怪盗アプリコット ポータブル	TAKUYO	AVG	5800日元
		2007年10月			
2日	虹吸战士：罗根之影	Syphon Filter：Logan's Shadow	SCEA	STG	29.99美元
2日	NBA Live 08	NBA Live 08	EA	SPG	39.99美元
2日	NBA 08	NBA 08	SCEA	SPG	39.99美元
2日	蜘蛛侠：敌友难辨	Spider-Man：Friend or Foe	Activision	ACT	39.99美元
4日	大众高尔夫球场Vol.3	みんなのGolf场Vol.3	SCEJ	ETC	5980日元
4日	高达 战斗编年史	ガンダムバトルクロニクル	NBGI	ACT	4800日元
9日	先祖之魂 失落的传承	Folklore	SCEA	A·AVG	39.99美元
9日	世嘉拉力 Revo	Sega Rally Revo	SEGA	RAC	39.99美元
9日	星球大战前线：反叛的军团	Star Wars Battlefront：Renegade Squadron	LucasArts	STG	39.99美元
16日	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
17日	乐克乐克 2	LocoRoco 2	SCEE	ACT	美版未定
18日	约束之地 特别版	Riviera 约束の地リヴィエラ Special Edition	Sting	RPG	2800日元
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2：Castaway	EA	SLG	39.99美元
23日	恶魔城X 编年史	Castlevania：The Dracula X Chronicles	Konami	ACT	29.99美元
25日	AIR	AIR	Prototype	AVG	4800日元
30日	Ben 10：地球保卫者	Ben 10：Protector of Earth	D3	ACT	29.99美元
31日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元
31日	猎杀者 2	Manhunt 2	Rockstar Games	AVG	39.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年9月					
4日	荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor：Airborne	EA	FPS	59.99美元
5日	枪神	Stranglehold	Midway	ACT	59.99美元
5日	饿狼传说 特别版	Fatal Fury Special	SNK Playmore	FTG	39.99美元
6日	致命惯性	Fatal Inertia	KOEI	RAC	6800日元
11日	NHL 2K8	NHL 2K8	Take-Two Interactive	SPG	59.99美元
11日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	59.99美元
11日	Skate	Skate	EA	SPG	59.99美元
13日	无双大蛇	无双 Orochi	KOEI	ACT	6800日元
17日	信赖铃音 肖邦之梦	Eternal Sonata	NBGI	RPG	59.99美元
17日	极品醉车2：激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	THQ	RAC	59.99美元
18日	炽天使2：二战绝密使命	Blazing Angels 2：Secret Missions of WWII	Ubisoft	STG	59.99美元
18日	犯罪现场调查：证据确凿	CSI：Crime Scene Investigation：Hard Evidence	DSI Games	AVG	美版未定
25日	光环3	Halo 3	Microsoft	FPS	59.99美元
2007年10月					
2日	哥谭赛车计划4	Project Gotham Racing 4	Microsoft	RAC	59.99美元
2日	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
2日	NBA 2K8	NBA 2K8	2K Sports	SPG	59.99美元
2日	NBA Live 08	NBA Live 08	EA	SPG	59.99美元
2日	蜘蛛侠：敌友难辨	Spider-Man：Friend or Foe	Activision	ACT	59.99美元
9日	半条命2：橙盒版	Half-Life 2：The Orange Box	EA	FPS	59.99美元
9日	世嘉拉力 Revo	Sega Rally Revo	SEGA	RAC	59.99美元
11日	黑暗行动	オペレーション・ダークネス	Success	S・RPG	6800日元
18日	美丽的块魂	ビューティフル块魂	NBGI	ACT	5800日元
23日	皇牌空战6 解放的战火	Ace Combat 6：Fires of Liberation	NBGI	STG	59.99美元
23日	耶利哥	Clive Barker's Jericho	Codemasters	AVG	59.99美元
23日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider：Anniversary	Eidos	A・AVG	付费下载
25日	高达无双 国际版	ガンダム无双 インターナショナル	NBGI	ACT	7800日元
28日	吉他英雄III：摇滚传奇	Guitar Hero III：Legends of Rock	RedOctane	MUG	59.99美元
30日	火影忍者：忍者的成长	Naruto：Rise of a Ninja	Ubisoft	ACT	59.99美元
30日	飞越时空	TimeShift	Sierra Entertainment	FPS	59.99美元
30日	VR战士5	Virtua Fighter 5	SEGA	FTG	59.99美元
30日	宝贝万岁 动物派对	Viva Pinata：Party Animals	Microsoft	ACT	美版未定
31日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年9月					
4日	桌球派对	Pool Party	SouthPeak Interactive	SPG	39.99美元
18日	水银 革命	Mercury Meltdown Revolution	Ignition Entertainment	PUZ	29.99美元
18日	宇宙家庭	Cosmic Family	Ubisoft	ACT	49.99美元
18日	钓鱼大师	Fishing Master	Konami	SPG	29.99美元
18日	我的模拟人生	MySims	EA	SLG	49.99美元
20日	战国无双 KATANA	战国无双 KATANA	KOEI	ACT	5980日元
25日	龙刃：怒火燃烧	Dragon Blade：Wrath of Fire	D3	ACT	美版未定
25日	怒之乒乓球	Balls of Fury	DSI Games	SPG	49.99美元
26日	热血橄榄球	Backyard Football 2008	Humongous Entertainment	SPG	29.99美元
27日	结界师 黑芒楼之影	结界师 黑芒楼の影	NBGI	ACT	5800日元
27日	鲈鱼垂钓 Wii -60传说-	バスフィッシングWii -ロクマル传说-	Arc System Works	SPG	4800日元
27日	欧普纳大冒险	オプーナ	KOEI	RPG	6800日元
27日	我与模拟市民	ボクとシムのまち	EA	SLG	5800日元
2007年10月					
2日	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
2日	蜘蛛侠：敌友难辨	Spider-Man：Friend or Foe	Activision	ACT	49.99美元
4日	龙珠Z 电光石火 Meteor	Dragon Ball Z：Sparking Meteor	NBGI	FTG	6800日元
4日	实况棒球大联盟2Wii	实况パワフルメジャーリーグ2Wii	Konami	SPG	6980日元
9日	NBA Live 08	NBA Live 08	EA	SPG	49.99美元
15日	海洋之兽：史前探险	Sea Monsters：A Prehistoric Adventure	DSI Games	ACT	美版未定
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2：Castaway	EA	SLG	49.99美元
23日	EA游乐场	EA Playground	EA	ACT	美版未定
23日	斯帕罗传说：长眠	The Legend of Spyro：The Eternal Night	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
25日	宝岛Z 红胡子的秘宝	宝岛Z バルバロスの秘宝	Capcom	AVG	5800日元
25日	劲舞革命 狂热派对	Dance Dance Revolution Hottest Party	Konami	MUG	日版未定
25日	幽灵战队	Ghost Squad	SEGA	STG	4800日元
28日	吉他英雄III：摇滚传奇	Guitar Hero III：Legends of Rock	RedOctane	MUG	49.99美元
31日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	49.99美元
31日	猎杀者2	Manhunt 2	Rockstar Games	AVG	49.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年9月					
4日	昆虫大战	昆虫ウォーズ	Success	SLG	4800日元
4日	办公室	The Office	MumboJumbo	AVG	美版未定
6日	轻松戏球乐	シータ	Nintendo	PUZ	3800日元
6日	问题日语校正	问题な日本语	Hudson	ETC	3800日元
6日	机动剧团哈罗 高达麻雀+Z	机动剧团はろ一座 ガンダム麻雀+Z	NBGI	TAB	4800日元
13日	职场体验DS系列 创业道－饮食	ビズ体验DSシリーズ 起业道－饮食	Kokuyo	SLG	4800日元
13日	麻雀霸王DS 段位对决	麻雀霸王DS 段级バトル	每日Communication	TAB	4800日元
13日	口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 暗の探险队	Pokemon	RPG	4800日元
13日	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 时の探险队	Pokemon	RPG	4800日元
13日	职场能力DS系列 说话技巧	ビズ能力DSシリーズ 话心の素	KOKUYO	ETC	3800日元
17日	极品醉车2：激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	THQ	RAC	39.99美元
18日	索尼克冲刺大冒险	Sonic Rush Adventure	SEGA	ACT	29.99美元
18日	我的模拟人生	MySims	EA	SLG	29.99美元
20日	元素怪兽～五柱神之谜～	エレメンタルモンスター～五柱神の谜～	Hudson	TAB	4980日元
20日	拯救德尔托拉 7颗宝石	デルトラクエスト 7つの宝石	NBGI	RPG	4800日元
27日	英语检定DS	英检DS	Rocket Company	ETC	3800日语
27日	调酒师DS	バーテンダーDS	EA	ETC	2980日元
27日	绘图猜谜	ピクトイメージ	SEGA	PUZ	3800日元
27日	KERORO军曹 找茬大作战是也！	みつけて！ケロロ軍曹 まちがいさがし大作战であります！	NBGI	PUZ	4800日元
2007年10月					
2日	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
2日	斯帕罗传说：长眠	The Legend of Spyro：The Eternal Night	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
4日	远古封印之焰	アルカイックシールドヒート	Nintendo	S・RPG	日版未定
11日	Namco博物馆DS	ナムコミュージアムDS	Namco	ACT	3800日元
18日	佐伯式 梦美肌～Dream Skincare～	佐伯チズ式 梦美肌～Dream Skincare～	Konami	ETC	4500日元
22日	模拟人生2：放逐	The Sims 2：Castaway	EA	SLG	39.99美元
23日	EA游乐场	EA Playground	EA	ACT	美版未定
24日	蠢材秀：游戏版	Jackass the Game	Red Mile Entertainment	ACT	29.99美元
25日	最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	FINAL FANTASY TACTICS A2 封穴のグリモア	Square Enix	S・RPG	4800日元
25日	天元突破 葛雷拉刚	天元突破 グレンラガン	Konami	ACT	5980日元
25日	世界足球 胜利十一人 GOAL×GOAL	ワールドサッカーウイニングイレブン GOAL×GOAL	Konami	SPG	3980日元
25日	高圆寺女子足球2	高圆寺女子サッカー2 恋はネバギバ高圆寺	Starfish-SD	AVG	4800日元
25日	Code Geass 反叛的鲁鲁修	コードギアス反逆のルルーシュ	NBGI	RPG	4800日元
30日	蜜蜂总动员	Bee Movie Game	Activision	ACT	39.99美元
30日	Ben 10：地球保卫者	Ben 10：Protector of Earth	D3	ACT	29.99美元
31日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元

危机之源 －最终幻想VII－ 09.13

推荐度 S | PSP A.RPG | Square Enix | 5800日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应 | CERO B



本作是SE的“Compilation of Final Fantasy VII”计划的压轴作品，游戏中将为我们揭开《最终幻想VII》7年前扎克斯、克劳德与萨菲罗斯们之间的恩怨纠葛。游戏的画面可以说已经到了PSP的极限，媲美PS2效果的即时演算剧情画面与爽快如动作游戏的战斗系统都引起了极大的关注。这款在系列第7部正统续作发售10周年之际推出的重磅炸弹，无论你是否玩过它的本篇，只要拥有一台PSP，这款游戏都将是你绝对不能错过的作品。



口袋妖怪不可思议的迷宫 暗・时之探险队 09.13

推荐度 A | NDS RPG | Nintendo | 4800日元 | 对应Wi-Fi无线联机 | 全年龄玩家对应 | CERO A



虽然本作只是《不可思议的迷宫》的衍生系列，但是口袋妖怪在全球范围内的超强人气就已经是销量的绝对保证。游戏的主线流程可以选择不同的主人公开始冒险，而游戏内容方面则在继承了“《不可思议的迷宫》系列”基本要素的基础上，丰富的探索任务、基于庞大的怪物数量的收集与育成系统必定又是谋杀玩家时间的利器，再加上两个版本特有的道具和怪物只能通过Wi-Fi通信功能进行交换，所以无论你购买哪个版本都能和其他玩家进行很好的互动，为早日达成全图鉴收集而不断努力。



光环3 09.25

推荐度 S | X360 FPS | Microsoft | 1590新台币 | 英文字幕，中文语音 | 17岁以上玩家对应 | M



它是本年度X360最重要的作品，作为FPS领域最有影响的游戏之一，它的成功与将要获得美誉已经是板上钉钉的事。对于《光环3》来说，整体素质超过前作《光环2》就已经能让玩家心满意足了：战役模式支持四人联机合作、可以录下自己的网战影像以任意角度反复观看、可以通过Xbox Live与朋友分享自己最得意的战斗片段……有些模式让我们如愿以偿，而有些模式则让人感到震惊，因为还没有哪个FPS游戏具备了这么多新鲜有趣的要素，而这个游戏就是《光环3》！

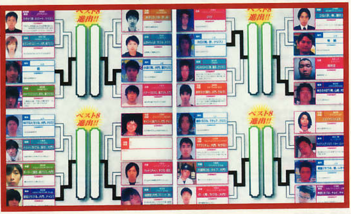




胜负师："斗剧07"中国选手在《KOF98》项目上取得了压倒性的胜利，让中国格斗游戏玩家备受鼓舞，因此这期自由谈会由与中国代表队一同赴日的随行组织者游天堂带来斗剧战报，选手代表大口也会谈谈他在日本的一些见闻，希望大家喜欢。大家熟悉的撰稿人东方蜘蛛本次将"乱弹"目标集中在了X360上，作者也希望通过自由谈栏目告诉各位读者，既然是"乱弹"，那就一定有一些相对主观的看法，如果各位有什么不同的看法，欢迎讨论。《放下即佛》属于"游戏态度讨论贴"，作者应该是位年纪"奔三"的男性玩家，他所遇到的问题对于这个年龄层的玩家还比较普遍，我对他谈到的"游戏目的论"比较赞同。我的意见是：调整好心态，珍惜用于游戏的宝贵时间。而我也正是这么做的。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

光辉远征

写在"斗剧07"之后



对于UCG的读者来说，"斗剧"并不是一个陌生的词汇。早在第1届也就是"斗剧03"的时候，中国留日玩家A-RUSH第一次站在了日本格斗大赛的舞台上，而"斗剧05"的时候上海卢工第一次承办了中国斗剧预选，UCG也追踪报道了整个比赛，当时上海选手陈彦在《KOF2003》项目上打进第2轮，《侍魂 零》则获得了8强的成绩。在UCG的报道之下，外加网络的普及，大众渐渐知道在日本有着这样一个比赛，而中国人也有机会远渡重洋去和日本格斗玩家一较高下。由于当时陈彦在国内《KOF》界并不知名，所以很多人认为陈彦能在斗剧预选中胜出实属侥幸，如果换了更强的人去参赛，或许冠军也不在话下。但是"斗剧05"中ZJX参加了《KOF NW》项目，周易战队参加了《SF3.3》项目，均在首轮就遭到淘汰，"斗剧06"中LOLI王子HC战队参加了《GGXX》项目，A-RUSH参加了《KOF XI》项目，又是都在首轮落马。猛然之间，无数人意识到，中国和日本在街机上的差距远远超乎想像，而当时陈彦那令人不以为然的成绩也成了中国在斗剧史上最佳成绩。"斗剧07"，由于《KOF XII》的延期以及即将推出《KOF98》的重制版，斗剧选择了《KOF98》作为比赛项目。由于街机环境的差异，《KOF98》在国内街机市场上占据了主导地位，从TGB2006的交锋来看，中国《KOF98》的实力在日本之上。或许是因为《KOF98》在日本已经不怎么流行，总共只有24家店铺申请预选，除去1个当日预选名额，全32个名额中留给了海外选手7个名额，最终预选出线的是上海赛区的小孩（曾卓君）、大口（苏浩钧）、王冲，北京赛区的程龙、永远之间，台湾赛区的杨、老詹。于是"斗剧07"的焦点就在于中国能否取得突破？



◀ 斗剧赛场门外。

KOF98项目

不知是巧合还是有意为之，7位中国选手都被分在了不同的小组，在8强之前不会出现同室操戈的情况。最终有4位中国选手进入八强，分别是小孩、杨、程龙、大口。从8强赛开始，每场比赛之前都会有选手采访，小孩在第一次接受采访的时候就语出惊人："多的话我就不说了，我就说一句话，我来日本，就是来拿冠军的！"但是之后的比赛却让人十足地捏一把汗，在台湾杨近乎疯狂的打法之下，小孩转眼之间就被直落两人。在几乎所有人都绝望的情况下，小孩最后的真克里斯则开始上演一场绝地大反击：先是抓住一个机会干掉了对手贫血的八神，然后极其稳定地以一次确认和一次择下段KO了对方的真七枷社，之后双方都出现了一些失误（比赛打到这份上，选手心里的紧张已经不是常人可以想像的），最后竟然打出了平局（DRAW GAME），进入最终的附加局。附加局中小孩越战越勇，延迟特殊技择中下段虽然没有太大的威力，但在附加局大家都只有很少体力的情况下却可以给对手造成很大的压力，而杨则明显有些保守，气势上完全不如开局那么凶猛，所以最后小孩顺利拿下了比赛。第2场比赛在两位日本选手极限堂和书记之间展开，双方打得难分难解，最后书记真七枷社起身指令投超杀没有抓到，被极限堂的大门用地雷震结束了战斗。第3场比赛是程龙对大御所，两位都是《KOF》的"传说级玩家"，平心而论大御所《KOF98》的实力不如程龙，虽然选用的角色都比较强但面对程龙的角色则比较不利，比赛中几乎没什么机会，程龙轻松胜出。第4场是大口对ゆきの，大口在赛前采访中说："从现在开始我要认真了。"而据不确定消息说，ゆきの曾私下表示有信心把冠军留在日本。比赛一开始机器出现了一些问题，修理之后大口以一个干净利落的1挑3完胜。半决赛第1场小孩轻松战胜极限堂。第2场是万众期待的大口对程龙，本以为会上演一场龙争虎斗，却没想到局面完全一边倒，大口自从第一局一个升龙失误之后就完全没有翻身的机会。最终决赛是小孩对程龙，比赛再次出乎所有人的意料，先是程龙的神乐以迅雷不及掩耳之势把小孩的八神打了一个PERFECT，正当所有人都认为之前程龙对大口之战将要重演之际，小孩的真克里斯再次强势发挥，渐渐将局势扳回，甚至反超，使得自己最后的大门在优势情况下面对程龙最后的麦卓（众所周知，《KOF98》中大门虽然是公认的最强角色，但是在落后的情况下面对牵制见长的角色却非常不利），最终把优势保持到底化为了胜势。

中国在《KOF98》项目上包揽了冠亚军以及4强中的一个席位，创造了中国选手在斗剧中的最好成绩，或许这个成绩在很长一段时间里都不会被超越。同时，小孩包揽了今年三个大型《KOF98》比赛（TGB2007、DNA2、斗剧07）的冠军，成为全世界《KOF98》当之无愧的第一人。

其他项目

先说说《VF5》项目。当笔者看到ちび太的时候着实吓了一跳，因为在斗剧出线名单中并没有他，后来得知他是参加当日预选出线，最后更是获得了冠军，这在斗剧史上似乎是第一次。"无冕之王"终于"加冕"，并且以一种前无古人的方式加冕，这或许更体现出了ちび太的与众不同。

《铁拳5 DR》是本届斗剧中海外选手最多的项目，除了中国之外，还有韩国、欧美、澳大利亚的总计8支队伍参加。第一轮赵华在连胜2小局的优势情况下被对手翻盘，而随后XBW、NING也相继落败，中国队选手止步于第一轮。比赛的高潮在4强对决阶段，两支韩国队伍和两支日本队伍捉对厮杀，最终日本队双双获胜，保住了冠军宝座，但不可否认《铁拳》项目上日韩争霸的格局还将继续。

《SF3.3》这个项目同样有中国选手参加。在2005年，中国选手第一次参加了斗剧《SF3.3》项目的比赛，当时第一轮碰到的MOV队最后获得了冠军。而今年历史再度重演，第一轮淘汰中国队的又是最后的冠军队"エターナルフォースブリザード"。值得一提的是，近几年《SF3.3》的大赛打到最后通常都充满了三强角色（YUN、CHUN-LI、KEN）的身影，但是这次的亚军队"404 ERROR"的三名成员都没有选用三强角色，这是今年斗剧《SF3.3》项目上最大的亮点。



▲《SF3.3》代表刘明达（右）和日本知名《街霸》玩家大贯的合影。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

大口的见闻

日本的斗剧比赛阵容非常强大，舞台不是一般的棒，比赛组织十分专业，观众的热情一浪高过一浪，现场气氛让人很兴奋。虽然这次我没拿到好成绩，但能参与这次比赛我已经非常开心了。

在日本逗留几天，最大的感慨就是一个字：贵！不是一般的贵！虽然在日本的这几天很累，但因为几位日本玩友的热情款待让我们过得很愉快。日本的游戏机房环境很棒，虽然面积一般都不大，但按键和摇杆都是我见过最好的。日本街机一般都是一局100日元，不过我们找的那家游戏房是50日元一局的，相对来说要便宜一些。


■日本街机厅的照片。

这里说说我对几个日本朋友的印象吧。首先要说的是山，说实话在这么多日本朋友中我觉得他为人最好，在日本跟他打的不多，不过他帮我们联系游戏房的老板，还在第2天让老板把《KOF98》设成了对战模式，这是要额外给钱的。为了减轻我们的负担，最后是一些日本朋友凑钱给我们做赛前适应，山出的钱最多，真够义气的。2等兵给我留下的印象也很深，虽然他玩《KOF》用的人物不是很强，但他用得都很出色。在日本朋友中他是最搞笑的一个，平时聊天中也表现得十分幽默。在大御所家开的酒馆喝酒时，他应该是喝的最多、也是最活跃的一个，经常想灌我酒，还好都被我挡了，呵呵！至于极限堂，很酷很帅，不过有点无厘头的感觉，还跟我打赌输了请吃饭。我问了极限堂他们几个，他们都觉得大御所在他们之中是最厉害的，心理也是最好的，但也许被我的打法克，跟我玩时输的多些。最有意思的是我问大御所比赛时为什么输给了程龙，他居然说自己猜得没程龙准。以前大御所是我的《KOF》偶像，也是我心里超越的目标，所以我在斗剧会场里跟他说希望他能变得更强。大御所是个比较腼腆人，听我这么说他只是笑了笑说他会努力的。


▲《铁拳5 DR》选手赵华（中）和日本玩家合影。

最后想提一下卷心菜，我跟他聊天很开心，回国前一天和他聊得特别多。我发现他对于《KOF98》的了解并不深，就连不可防御波也是来中国时见我用过才知道的。还有就是日本玩家都喜欢用1P，我问他为什么用1P，说是1P容易出"强转"，但我和小孩都觉得2P占优势些。在斗剧比赛中日本的高手都喜欢用1P，至于2P有什么优势除了能滚进版边基本都是不知道。在斗剧比赛中卷心菜第1场就输给了杨，在比赛前我就跟他说杨很厉害，他说自己进步了不少，很有信心，不过最后还是输了。在要退场时他还不甘心地躺在斗剧会场上，惹得很多观众都笑了。卷心菜说他不久后就会超越我，我希望他能做到，变成日本第一，哈哈！

文 游天堂、大口

后记 "斗剧07"已经结束，中国队创造了历史，虽然除了《KOF98》，其他项目还没有什么突破，但是这几年来国内街机环境渐渐复苏，街机解禁九大城市试点运营等消息让我们有理由相信街机游戏并没有落伍或是过时。希望能够以这次斗剧为契机，书写中国街机游戏的新篇章。

放下即佛

一个老和尚带着一个小和尚云游四方，途中要经过一条河。他们见到河边有一女子也正想过河，却又怕沾湿了衣服。老和尚便主动背该女子趟过了河，然后放下女子，与小和尚继续赶路。小和尚不禁一路嘀咕：师父怎么了？竟然背一女子过河？一路走，一路想，最后终于忍不住了，向老和尚问道："师傅，男女授受不亲，乃民间常礼，何况我们出家人？而你怎么竟然背了女人？"老和尚笑了笑，答道："我早已放下，而你却还没放下啊！"

又拿到新一期的《游戏机实用技术》杂志了。如今，买UCG似乎已经成为了我的一个习惯，并不因为里面有没有我需要的攻略，却是因为不买就会觉得少了点什么事情似的。我看UCG有个习惯，总是喜欢先看小编寄语，有种读别人日记的感觉，了解很远之外的一群人最近在想些什么、做些什么，这真是很奇妙的事情。当他们写这些的时候，他们还是保持着小编的身分吗？反正，当我读这些的时候，我倒是看到了一群和我志趣相投的朋友，大家轻松的聊着游戏，谈着生活。

生活是什么呢？不就是你能看到或你看不到的点点滴滴吗？

步出大学校园已经5年多了，我已玩得起学生时代不敢奢望的次世代主机，我甚至玩得起"传说中"的正版，但我却似乎玩不出那曾经有过但已不再出现的游戏热情了。在我的记忆卡上，有很多没有通关的游戏记录，其中有的甚至都已经打到了最终BOSS的地方，但却再无法跨出一步。也许是因为这些游戏难度太大，也许是因为自己本身就不怎么感兴趣，仅仅是为了打发无聊的时间才玩的游戏。但每当看到这些记录，我都会有些许的不安。我问自己到底是怎么了。难道再也找不回曾经为游戏而痴迷的感觉了吗？有时候，拿起手柄时，甚至有些害怕，怕自己会越来越不喜欢游戏。是现在的游戏不好玩了？还是我自己已经玩不好了？

幸好，一次意外的经历，让我明白了其中的一些道理。

大家应该都还记得有一款神作叫《汪达与巨像》。一个周末的下午，我正在《汪达与巨像》的世界里策马驰骋，因为UCG上提到过，只要看准时机，完全可以操纵汪达抓住低空飞行的鹰，并借此被带到空中，这也许是个高难度的技巧，甚至可以说是可遇不可求的游戏BUG，我无数次从马背跃起，但无数次地离那只鹰只差一点点的距离。

我的女朋友在一旁看着我将这个无聊的举动重复了多次，终于发问："你在这个游戏里的目的是什么？"我没想到会有这样的问题，有点愣了，但毕竟还是知道自己的目的肯定不是抓住那只老鹰，便很自信地回答道："是为了打到那些巨像！"

"不！是为了救活那个女孩。"女友冷静地驳斥了我。

就是那一刹那，我被震住了。女友并不是特别喜欢游戏的人，但她无意中的这句话却使我仿佛突然领悟到了什么。是啊，当我沉浸在与巨像们惊心动魄、气势非凡的战斗中时，竟真的忘了汪达究竟是为了什么而来到这片荒凉的土地。

汪达为何来到这里？他不是要声张正义，也不是为惩奸除恶，当然更不会是为了抓几只老鹰或鸽子，他仅仅是想救活自己心爱的女孩。

而我，又为何游戏？当然不应该是只为响应"神作必玩"的口号，或是创造个什么达人记录好在朋友中炫耀。我只是为了使自己的生活能在游戏中多一些快乐和感动。

由于UCG无情的剧透，我在打到第8座巨像的时候已知道了最后的结局（只能怪自己打得太慢了），但自己却无法打倒最终BOSS。"菩提本无树，明镜亦非台。"既然我已经体会到了这个游戏所带来的震撼与感伤，能不能通关又有什么关系呢？或许我离最后的胜利只差一点，但差的那一点，莫不正是该放下的吗？

玩游戏不过是一种境界，境界有大小而无高下之分，我们又何必非要为证明自己不是LU而去玩一个自己并不怎么感兴趣的游戏呢？我们又何尝必须要去通关一个自己已知道结局的游戏呢？

我的记忆卡上，仍然有很多没有通关的游戏记录，但当我再看到它们时，已不会再有那么多不安，因为我已知道适时放下。对我来说，没有通关并不可耻，体验过、感动过才是我的游戏目的。

有人说过："青春的美好在于她一去不复返。"是的，有些东西我无法找回，不过另外一些东西我却正在经历。细细感受今天的一切，在明天才有可供回味的地方。我想我得承认，自己不再像十一二岁那样对什么都充满好奇，也不像二十一二岁那样争强好胜。或许我已经老了，或者应该说我成熟了。我有工作，有稳定的收入，有体贴的女朋友，我还能要求什么呢？

游戏，或许会慢慢与我的年龄不再相称；但我的青春，却永在心间，无法抹去。

文 某诚



X360八月乱弹





首先祝贺X360在发售21个月的时候就有了21款百万大作，顺利超过了PS2当年发售21个月拥有20款百万大作的记录。这还不算完，蜘蛛列了一下，年底之前X360还会增加以《光环3》领衔的至少12款百万大作。可惜，《GTA Ⅳ》延期到了明年，X360缺少了一枚同Wii对抗的核弹。

其次蜘蛛不得不踩一下微软的不厚道。随着气温居高不下，X360的故障率随同水银柱一起节节上升，欧美零售商等各个渠道透漏出来的数字是三分之一的X360有三红问题需要返修……尽管这些新闻有索尼炒作的因素，但是无论如何，三红的严重程度是毋庸置疑的。微软，恭喜你创下了质量最差主机的记录。如果你有诚意，应该召回所有的360主机。尽管你发了一封很有诚意的道歉信，赔上10亿美元做售后服务，但局面居然弄到维修业者拒绝维修X360主机的地步，这是你的耻辱。我原来还指望当代X360主机能盈利……算了吧，背上10亿美元的亏损，就算2008年盈利也是“惨胜”。

好在微软的主机一是不缺钱，二是三红问题已经看到了解决的希望，再加上主机的降价——蜘蛛上次是怎么说的？PS3的降价一定会招致X360更猛烈的还击。Dean Takahashi透露运送65纳米版X360的轮船可能已经从中国开往美国。新版机器将降低生产成本和解决三红问题。别人说话可以不信，这位Dean Takahashi可是《X360揭秘》和《打开Xbox》两本书的作者，和微软游戏部门上上下下的关系都很好，他的话不会有大错。非要挑剔一点的话，那就是“65纳米”这个概念的成色是否十足。引发三红原因的罪魁祸首是主机的显卡也就是GPU而不是CPU，但是各种消息表明目前的“65纳米”主机只有CPU采用了65纳米技术制造，显示芯片仍为90纳米技术制造，这款主机更大的意义是削减了生产CPU的成本，在多大程度上能避免三红尚需观察，敬请各位“等三红解决就买X360”的国内玩家再耐心等上一段时间。

很多从PS甚至是FC时代走过来的老玩家依旧对日式RPG、日式ACT依依不舍，非常瞧不起X360领先全靠“枪车球”游戏。其实X360上也有不少“枪车球”之外的优秀游戏，例如《蓝龙》，例如《上古卷轴4》，例如《宝贝万岁》，例如未发售的X360版本《恶魔城》新作，但是先入为主这句话乃是万世不易的真理。很多人以为世界上的RPG只有一种，就是PS3上的日式RPG；以为ACT只有一种，就是PS3上的ACT。《皇牌空战》上了X360，便成了渣作；《鬼泣4》上了X360，就成了二流游戏。

很不幸，任天堂用自己牛气冲天的股票告诉我们，这年头日式RPG和ACT游戏的玩家不喜欢“枪车球”对主机大战没有影响。在日本，《任天狗》、《眼锻炼》、《脑白金》是王道；在欧美，“枪车球”亦然。更不幸的是，索尼用PS2告诉日式游戏粉丝，一台主机想要成功，欧美玩家钟情的“枪车球”比日式RPG或者ACT游戏重要无数倍，欧美玩家喜欢并且愿意掏钱就行。PS2的销量前5名正好是《GTA》三作和《GT赛车》两作，许多国内玩家心目中的头号神作《FF X》才排第六，然后呢？我们马上又会看见两作《极品飞车》和《荣誉勋章》。蜘蛛知道说这些话会让一些读者不舒服——主要是指寄望PS3翻身的读者——但是没办法，有句话叫什么来着，形势比人强。蜘蛛已经厌倦了“亚洲或国内玩家对FPS乃至欧美游戏不感冒”这样的说辞，我还真没看出来“枪车球”多一些对国内玩家有什么不好。除非你让蜘蛛相信，网络游戏流行之前我在网吧看见的一大排一大排玩《CS》的电脑全是维旺迪制造出来的幻觉。PS3发售了9个月终于有两作游戏突破了100万份，也靠一枪（《抵抗》）一车（《摩托风暴》）。说到《抵抗》，再插一句，索尼又在德国游戏展上确认《抵抗》在欧洲卖出了53万份。加上日本的14万份和美国的80万份，也才147万份，是不是售出的200万份中剩下的53万份都在赞比亚或者尼泊尔？

欧美最重要的第三方EA公司，每年靠“枪”（《荣誉勋章》系列），“车”（《极品飞车》系列），“球”（数不清的篮球橄榄球冰球足球游戏）掠走无数美金。你可以无视EA的这些游戏，但是你不可以无视每个月都在大卖的这些游戏对主机大战的影响。有诗为证：EA一声吼，业界抖三抖；没有枪车球，神仙也发愁。再扯远一点，当年世嘉DC失败的原因很多，但是不可忽视的因素之一就是没有EA这个“枪车球”公司的支持。Wii主机势头良好，只是其先天的弱点决定了它不可能像PS2那样取得完胜——要害在于，“枪车球”这三类游戏都对游戏画面的表现力有非常高的要求，而NGC主机——哦不，加上了双节棍后现在叫Wii——不可能在这三类游戏上与X360抗衡。这三类足以决定主机成败的游戏可谓是微软的根据地，这三块阵地上Wii没有发言权，X360只要能按住PS3，本次主机大战即可立于不败之地。这不，《麦登橄榄球08》的X360版又毫不费力地卖过了100万份。

“谣言重复一千遍就成了真理。”其实这句话绝对没错。让我们看看一些欧美游戏杂志把什么事情说了一千零一遍——“极为可靠的消息透漏，《MGS4》将在PS3版本发卖之后的几个月发行X360版。”《MGS4》本身对于已经21款百万大作在手的X360来说并不重要，无论是有是无都不会对销量产生直接的影响，关键在于它的叛逃能够彻底摧毁第三方和玩家对于PS3的信心。蜘蛛再重申一次上次的预言：《MGS4》将登陆X360！

文 东方蜘蛛





北京嘉兴游戏机经营店

凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘，数量有限，送完为止！

大酬宾

★邮购汇款地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
邮编：100010 收件人：蔡晓初 先生
传真：010-64035610 持卡人：蔡晓初

★（东城区）美术馆销售中心
地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010-64031591 64035610

交通银行：405512 4091 9649 609 农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）



超薄版PSP 1399元
PSP 1260元（全新）
Wii 1780元 豪华版（可改）
PS3 60G 3380元
NDSL 1040元（多款颜色） 神游NDSL已发售！
PStwo70000型全系列 1050元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）
XBOX360 豪华版2480元 简装版1990元

嘉兴维修中心 三免服务

1.免费对各种主机保养
2.免费为各种主机检测
3.对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

PS Ⅱ配件

3XXXX光头	280-380元
5XXXX光头	380-530元
7XXXX光头	90-160元
光头线圈（全新）	120-260元
光头光管（全新）	180元
3XXXX光头驱动芯片	50-120元
5XXXX光头驱动芯片	40-160元
光头主驱103芯片（全新）	360元
PS Ⅱ主机CPUEE芯片（全新）	380-550元
PS Ⅱ主机精震图像芯片	150-280元

PSP配件

PSP主机与电视连线	190元
PSP主机光头原装全新	260元
PSP主机主板原装全新	800-950元
PSP原装夏普液晶（全新）	280元
PSP原装三星液晶（全新）	190元
PSP原装背光板（全新）	180元
PSP原装方向键+按键（全新）	120元

日版全新PSP主机＋充电器＋电源＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1350元
港版全新PSP主机＋充电器＋电源＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1390元
日版全新PSP主机＋充电器＋耳机＋包＋2GB棒＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1580元
港版全新PSP主机＋充电器＋电源＋耳机＋包＋4GB棒＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1750元
Wii 全新主机＋手柄＋双节棍＋架＋电源＋AV线	1990元
XBOX360全新主机＋有线手柄＋AV线＋电源（港版）	1990元
XBOX360全新豪华主机版＋无线手柄＋分端线＋20G硬盘＋耳机＋网线＋金会员卡	2580元

本公司面向全国批发主机和配件！
因版面有限，如需PSP、NDS原版游戏，详情请电询！
电话：010-64035610（10:30-19:30）


今天就是那个
买游戏机的好日子。
两年来，全国有17,549个人选择了玩不累——你呢？
玩不累会员总数
17549
天津福安店 新
13718289164
和平区福安大街60号
沃尔玛二层
迪信通玩不累
北京望京店 新
15910862204
广顺北大街33号
望京嘉茂购物中心
4层05号
上海大宁店 新
021-33870208
共和新路1978号
大宁国际商场
12号楼4楼428号
上海西郊百联店
021-52161107
上海南方店
15921423876
上海星游城店
021-64685015
北京海龙旗舰店
010-82660298
北京建外SOHO店
010-62685627
北京鼎好店
010-82699840
北京搜秀店
010-51671070
北京E世界店
010-62684306
北京华威店
010-66018816
天津赛博店
022-58692280
玩不累淘宝网络商城一店
shop33706400.taobao.com
玩不累淘宝网络商城二店
shop33833023.taobao.com
ONE PLAY 玩不累
游戏影音专门店
玩不累全国会员服务专线
(021) 54108800 分机2230
旗舰店
福建南路88号
宏龙GAME
HONG LONG GAME SHOP
专业游戏贩售店·旗舰店
●宽敞的新店面
●劲爆次世代试玩区
●游戏硬件展示区
●充足的货源，优良的品质
宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海福建南路88号
交通：123\126\17\18\220\42\
537\911\926\隧道八线
咨询电话：021-63202488 53836803
021-63200316
淘宝网址：shop33817363.taobao.com
宏龙GAME 斜土店
地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43
咨询电话：021-63059095
邮编：200023
淘宝网址：shop33387080.taobao.com
宏龙GAME 浦东店
地址：上海浦东博山东路87号-7门面
交通：638\130\618\819\
隧道六线\广野线
咨询电话：021-58214605
淘宝网址：shop34108514.taobao.com
宏龙GAME 成都店
地址：成都市一环路南三段28号附21号
交通：12、19、23、27、34、45、59、
61、72、78、93、123、109路
电话：028-85562122
淘宝网址：shop34375499.taobao.com
北 延安路 高架 浙江 本店 福建 河南 金陵东路 南路 南路 南路 人民路
杨浦大桥 罗 本店 德 博山东路 平 山 路 路
北 鲁 斜土路 班 路 蒙 自 路
小天东街 一环路南三段 本店 芳草街 玉林北路

Wii专辑 Vol.1
Every body's Wii Guide

224页全彩精美印刷，内容经典实用满载！
另附Wii游戏百科集萃DVD

9月15日 全国上市

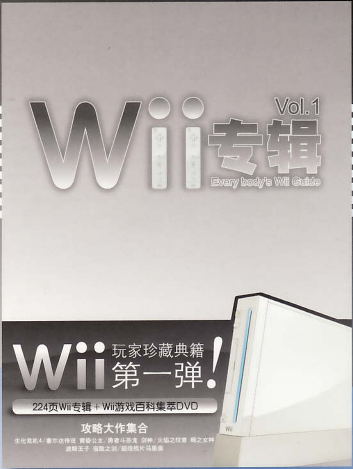
Wii玩家不容错过的珍藏典籍



Wii九大TOP.5精华推介
新作影像抢鲜品尝
胜负师之"猴球闪电战"完全版
经典Wii游戏广告赏析
特别收录：《雷曼》爆笑剧场

攻略大作集合

《生化危机4》、《塞尔达传说 黄昏公主》、《勇者斗恶龙 剑神》
《火焰之纹章 晓之女神》、《波斯王子 宿敌之剑》、《超级纸片马里奥》



●Wii硬件导航：挑选主机、购买配件、登录网络、解析直读、周边介绍……带你玩转Wii的一切！●精彩剧情小说：《塞尔达传说 黄昏公主》&《火焰之纹章 晓之女神》两大经典之作重磅出击！
●深度评论透析：《革命》——Wii战略内幕，任天堂再造游戏业／《任天堂社长访谈记》——Wii手柄及重磅大作开发趣闻



口袋妖怪 游戏动漫专门志

口袋妖怪的游戏、动画、漫画全面出击

9月6日全国上市

口袋前哨站
口袋妖怪不可思议的迷宫 时之救助队・暗之救助队 所有资讯一网打尽！

完全攻略
口袋妖怪 战斗革命 体验家用机上《口袋妖怪》的魅力

影视动漫
2007剧场版抢先直击、《钻石・珍珠》TV动画简介、
《特别篇》漫画回顾 动画、漫画，一个都不能少

研究所
口袋妖怪详尽分析、ポケトレ连锁捕捉闪光精灵指南

专题企划
口袋里的神话 解秘"《口袋妖怪》系列"传说

224页全彩32开

超值精美赠品 皮卡丘精美挂饰

动画DVD 收录6集 精彩的中文字幕TV动画



掌机王Sp
掌机王荣誉出品